N.º 21 • Junho 2004 • € 7,00

Revista Oficial – Portugal

DVD GRÁTIS COM DEMOS JOGÁVEIS 7

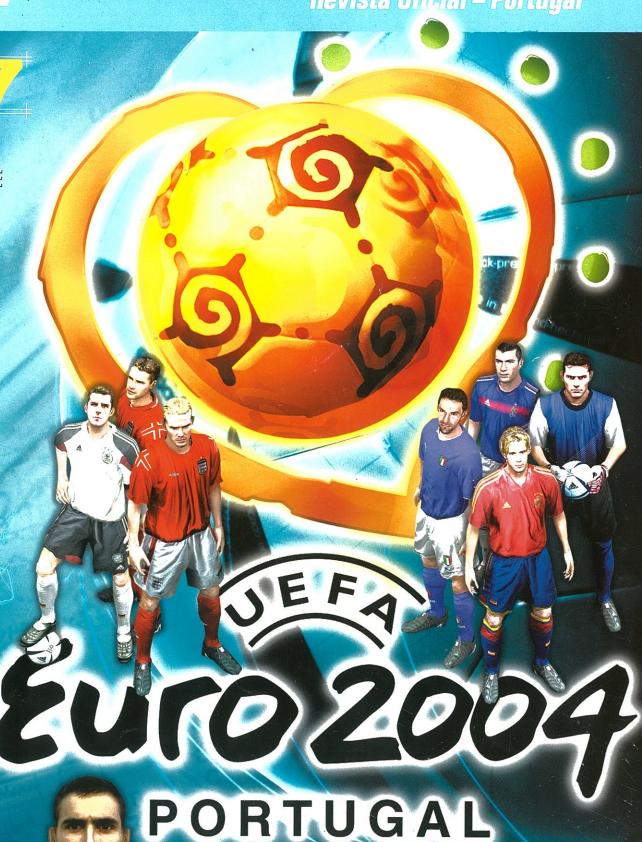
EXCLUSIVO
AS ARMAS DE KILLZONE

ANTEVISÃO
- Driv3r
- Syphon Filter The Omega Strain
- Onimusha 3

TESTES
- Hitman Contracts
- The Suffering
- World War Zero
- MX Unleashed
- Singstar
- R:Racing
- Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends
- Firefighter F.D.18
- Cy Girls
- Scooby-Doo Mystery Mayhem
- Teenage Mutant Ninja Turtles

SUPER GUIA
RAINBOW SIX 3

E AINDA...
Passatempos, Dicas, Notícias, Filmes...

UEFA Euro 2004 Portugal

ESTÁS CONVOCADO PARA JOGAR NA NOSSA SELECÇÃO

FAZ VIBRAR TEU TELEMóVEL ao 4888

www.logostoques.com

>>> PARA NOKIA

1• Só tens que marcar a referencia do logo, logo gigante ou da melodia escolhida ao 4888

2• Manda tua mensagem ao **4888**

>>> PARA OUTRAS MARCAS

1• Escreve um SMS com a referêcia do produto, coloque em seguida a marca do teu telemóvel.

2• Por exemplo 2822594 Alcatel

3• Envia-o ao **4888**

Manda tua mensagem : *2835634* al *4888*

>> LOGOS A CORES AO 4888

NOVO

2834827 2828508 2834413

2828297 2834828 2828318

2828307 2828505 2835638

2828317 2836566 2835526

2828173 2828175 2828177

2812844 2825847 2841436 2828305 2808646 2841444 2883000 2852555 2879191 2826045 2810314

2827316 2828310 2875159 2875757 2891433 2895941 2884552 2894655 2883001 2899602 2892271

2828303 2842225 2803693 2825839 2875649 2808643 2824030 2827771 2802379 2806576 2826049

2828503 2874685 2826041 2826040 2835528 2835056 2835046 2810324 2880242 2882221 2874331

2828216 2821345 2816767 2808645 2826036 2803058 2878903 2833159 2803030 2875161 2827762

2828321 2828573 2827492 2886627 2821408 2816779 2815427 2828549 2885156 2895900 2835729

2834171 2882067 2828174 2828217 2834945 2815853 2836016 2833233 2835782 2826039 2809579

>> LOGOS AO 4888

NOVO

2834136 2806256 2808550

2806646 2807957 2808531

2833257 2807934 2807964

2806800 2833250 2833254

2833255 2806659 2816736

LOGOS PRETO E BRANCO PREDILECTOS

2806801 2880704 2878859 2870798 2889803 2880884 2891074 2885503 2874808 2893364 2808538

2806649 2830328 2807922 2874744 2880717 2876178 2890700 2821669 2885699 2885707 2823522 2876171 2816158 2816145

2876178 2885706 2885710 2821680 2874816 2881758 2880688 2847305 2829107 2880262 2879213 2814228 2815738 2808021

2808560 2885697 2885703 2874109 2880669 2807503 2829021 2870664 2870572 2819217 2884928 2820344 2807491 2802265

2886519 2874835 2870799 2813704 2884452 2885705 2885696 2825204 2848941 2823475 2864830 2876172 2819662 2885709

2808557 2899983 2823765 2811221 2891073 2830137 2851752 2893373 2822594 2870656 2824771 2885768 2893350 2893214

2878855 2824156 2852232 2832123 2825500 2825213 2825201 2829150 2885704 2893332 2876178 2802094 2881235 2824740

TODOS OS SUCESSOS NO TEU TELEMOVEL AO 4888

NEW MIX

2886424	2886360	Papi chulo House Mix
2806230	2804197	My immortal Long Mix
2841783	2837736	Hey ya
2818202	2816439	Buleria
2892620	**2892455**	**Turn me on**

2806593

Mono	Poli*	
2899197	2895037	ME AGAINST...
2821171	2820608	BABY ONE MORE...
2841770	2825365	FIRST DAY OF MY LIFE
2875948	2880208	IN THE SHADOWS

2824493

2806576

Mono	Poli*	
2893741	2894578	BABY BOY
2883219	2881884	CRAZY IN LOVE
2840353	2802608	SHUT UP
2885119	2884896	WHERE IS THE LOVE

2824449

2827607

Mono	Poli*	
2851717	2802941	BEHIND BLUE EYES
2896153	2896177	EAT YOU ALIVE
2814746	2808807	ANGEL
2885984	2885957	GET MY PARTY ON

2824454

TOQUES AO 4888

ULTIMAS NOVIDADES

Mono	Poli*	
2800070	2875313	Addicted
2827337	2827041	Amazing
2851717	2802941	Behind blue eyes
2802688	2801781	Faithfulness
2818206	2816443	Fell in love with a boy
2891244	2891166	Going under
2800089	2846310	Hey mama NOVO
2804579	2879076	Hit that
2818210	2816447	Hole in the world
2851727	2846090	It's my life
2870649	2884894	Ja sei namorar
2827246	2826386	Left outside alone
2807196	2806096	Looking for something
2853396	2855770	Lose yourself
2821034	2818153	Megalomaniac
2805667	2804197	My immortal
2839712	2837732	Nothing fails
2800133	2875346	Sexed up
2874301	2878991	Sing for the moment
2828203	2827079	Solitary man
2892602	2892594	Special Needs
2800300	2818167	Sunrise
2834871	2833446	Temptation
2821171	2820608	Toxic
2833617	2828699	Try
2802723	2801798	Turn me on
2804274	2801470	U make me feel brand new
2835992	2834061	When it falls

SUPER HITS

Mono	Poli*	
2842814	2855772	Ave Maria
2843307	2876677	Asereje
2893741	2894578	Baby boy
2843322	2886020	Bazamos ou ...
2846708	2880449	Chihuahua
2823046	2879945	Daddy DJ
2852788	2855779	Dilemma
2823013	2886021	Ecuador
2852706	2870819	Feel
2876148	2881887	Get Busy
2807189	2806085	God is a dj
2848925	2873837	Hey sexy lady
2841783	2837736	Hey ya
2875948	2880208	In the shadows
2840164	2802604	Love's divine
2814072	2822627	Livin la vida loca
2815959	2807713	Me myself and I
2882308	2882012	Mobscene
2809743	2885996	Morango do...
2864075	2879728	Not gonna get us
2891235	2891157	P.i.m.p.
2880174	2881962	Rock your body
2840353	2802608	Shut up
2893730	2894575	Superstar
2839688	2874309	Torero
2813452	2881616	We are champions
2885128	2884896	Where is the love
2822026	2881095	We will rock you

TOP TV CINE

Mono	Poli*	
2831089	2882140	Apocalypse now
2811150	2870807	A pantera cor de rosa
2813821	2879938	Buffy NOVO
2815038	2802663	Dragon ball Z
2886432	2886367	Feel good time
2829317	2870729	Ghostbuster
2841613	2835181	In my head – MATRIX3
2811005	2880069	James Bond
2810053	2880071	Justiceiro
2822706	2882616	Kind of lords
2854220	2880147	La abeja Maya
2811064	2881988	Matrix
2829031	2854257	Missão impossivel
2811014	2855774	O bom o mau eo feio
2811040	2855671	O Exorcista
2811045	2855673	Pulp Fiction
2815027	2802672	Popeye
2811060	2855778	Rocky
Brevem.	2818740	Saturday night fever
2815028	2802673	Scooby Doo
2815040	2855678	Simpsons
2884584	2882831	Sleeping awake
2824033	2822928	Staying alive NOVO
2811172	2874308	Titanic
2808076	2882153	Top gun
2813780	2800740	Twilight zone
2832507	2882982	Xfiles
2810078	2802676	Zorro

RAP RNB

Mono	Poli*	
2807637	2806713	Milkshake
2881817	2882739	21 questions
2813581	2846233	Gangsta's paradise
2834703	2807690	Foolish
2820183	2813082	Jump, jump !
2885950	2883083	Like glue
2800089	2846310	Hey mama
2815959	2807713	Me myself and I
2824246	2823008	Naughty girl
2893738	2894588	Thoia thoing
2820003	2828670	Thong Song
2802723	2885439	Turn me on
Brevem.	2806793	What about us?

TOP DANCE

Mono	Poli*	
2852995	2870822	Boom boom
2825749	2822524	Da hype
2897485	2872573	Guilty
2800089	2846310	Hey mama
2809155	2801784	Just a little more love
2833652	2833431	Millionaire
2808788	2879062	Never leave you
2880464	2881221	Seven nation army
2893730	2894575	Superstar
2802723	2801798	Turn me on

> LOGOS ANIMADOS A CORES !

Manda tua mensagem ao **4888**

2833546 2883192 2884460 2883187 2892393

2827048 2827410 2807484 2891778 2833554

GUITAR MUSIC

O teu telemóvel é o melhor guitarrista do mundo !

2821622	My sharona
2814045	Smoke on the water
2814042	Should I stay or should I go
2814037	Killing in the name of
2814021	Basket case
2814017	Are you gonna go my way
2814034	Hotel California
2814044	Smells like teen spirit
2820467	Another brick in the wall
2820491	Europa
2819564	November Rain
2820482	Satisfaction
2814041	Sex, drugs and rock'n'roll
2814023	Bohemian rhapsody

Efeitos sonoros

Teu telefone não toca mais. El faz ou ruídos bizarros ou imitações

2884441	Trombeta eco	2884432	Laser
2884439	Trombeta exército 1	2884385	r2d2
2884437	cravo	2884384	Low arroto
2884436	Avião a jacto	2884383	Killer arroto
2884435	Derrapagem	2884381	Funny arroto
2884434	sifflet fete	2884363	Vaca
2884433	Apito Brasil	2884362	Galinha 2

MODELOS COMPATIBLES : NOKIA 7650, 3650 - SAGEM MyXl, My-C5w, MY-X2, MYX6, MY-V65 - SONY ERICSSON P800 - SIEMENS MC60 - SAMSUNG P400, X400, C100, S300, S500, T100, T400 - LG 5300i, 5310, 7000, 7030

Válido para todos os operadores : Optimus, TMN e Vodafone

*Custo total por logo, toque ou imagem. Custo por mensagem IVA INCLUIDO **2€**

ÍNDICE DO DVD 21

DEMOS JOGÁVEIS

- ALIAS
- CHAMPIONS OF NORRATH
- DEADLY SKIES III
- GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE
- MEGAMAN X7
- POOL PARADISE
- WORLD WAR ZERO

VÍDEOS

- ATHENS 2004
- KILLZONE
- NEO CONTRA
- RUMBLE ROSES
- SILENT HILL 4
- SINGSTAR
- SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
- SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
- TRANSFORMERS

DWONLOADS

- MOH RISING SUN
- SSX 3
- LORD OF THE RINGS TROTK
- SPLINTER CELL
- ENTER THE MATRIX
- MAXIMO
- RATCHET AND CLANK

A MINHA ESCOLHA

DRIV3R

Ai Tanner, Tanner, se soubesses o que me divirto a vêr-te saltar da lancha e do carro em andamento!

Página 40

ONIMUSHA 3

Quantos são, quantos são? Eu cá só sei que me desembaraço muito bem com uma espada!

Página 46

Ossos do ofício

Vem aí o Euro, garantiram-me! Devo dizer, desde já, que não dei crédito ao aviso. Aliás, acho muito estranho só agora vir aí quando, até eu, já me habituei a fazer contas mentais de euros para escudos.
O quê?! Não é esse Euro, é o Euro 2004, aquele da bola e das hordes de 'hooligans' que vêm Europa abaixo partir-nos os estádios novinhos? Ah esse! E então, o que é que eu tenho que ver com isso? Não sabem que eu não vou à bola com futebóis nem tenho particular prazer em ver correr homens todos suados de calções e a cuspirem fartamente como se tivessem aprisionado um bicho feito de gosma dentro deles? Ainda se fossem miúdas... ainda assim, continuo a achar que aquilo cansa muito, mesmo que seja só a ver na televisão. Se calhar queriam que eu também gostasse de comer umas sandochas de "coiratos" ou umas "fêveras" no pão naquelas roullotes à porta dos estádios? Olhem, se queriam, vão ter de se conformar com a minha relutância em aderir a esta febre nacional. Como é que era antigamente? Fado, futebol e família, não era? Podem esquecer, comigo não contam.
Comigo, já deviam saber, é mais jogos, música e 'gadgets'. Tudo coisas mais calmas, portanto, mesmo que tenha os dedinhos um bocado mal tratados. Mas pelo menos não costumo cuspir para o chão da sala quando estou a jogar. E olhem que aquilo, por vezes, cansa que se farta! E até posso estar a dar uma de Beckham, Zidane ou Figo bem em cima do relvado da televisão. Ooops, apanharam-me! E daí?
Não vou mudar uma palavra do que escrevi e mantenho: Não vou em futebóis, embora abra uma excpeção para os jogos.
Ossos do ofício, meus amigos.
Bom, agora que, acredito, já consegui pôr todos os leitores a insultar-me e a quererem reduzir drasticamente a minha esperança de vida, devo acrescentar que ando sempre acompanhado pelo meu amiguinho Carlos. Não estão a ver quem é? Então vejam lá a página 91. Já estão esclarecidos? É o tio Charlie, pois então. E o tipo acha que é o meu protector. Para mim, aquilo não passa de graxa, mas às vezes até dá jeito. Por isso, já sabem, não se acanhem. Agora, deixem-me lá ir acabar o Euro para inscrever o nome de Portugal nas primeiras páginas dos jornais. □

NUNO PAIXÃO LOURO

BURNOUT 3

Se a BT soubesse que este jogo me devolve a rebeldia dos 20 anos quando tirei a carta, proibia-me de conduzir.

Página 42

THE SUFFERING

Ainda não conhecem Torque? Vão ver que irão gostar dele, mas cuidado para não serem aniquilados.

Página 54

PlayStation®2

Propriedade da editora GLOBAL NOTÍCIAS

DIRECTOR **Nuno Paixão Louro**

REDACTORES E COLABORADORES **António Pedro, Carlos Nogueira, Jorge Reis, Miguel Falcón
Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, Pedro Tadeu
Ricardo Simões Ferreira, Sebastião Cunha, Vanda Lopes**
EDITOR DE ARTE **Rui Lisboa**
REVISÃO **Elisabete Rodrigues**
FOTOGRAFIA **António Fazendeiro**
TRATAMENTO DE IMAGEM **António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, Paulo Dias**
REDACÇÃO **Av. da Liberdade, 266, 4.º 1250 - 149 Lisboa
Tel: 21 330 64 53 – playstation2@pressmundo.pt**
PRODUÇÃO **Alexandre Pereira, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho**
MARKETING **Cátia Antunes**
PUBLICIDADE **Inês Picciochi** *Directora de Publicidade* **ipicciochi@pressmundo.pt
Helena Ponte** *Gestora de Contas* **hponte@pressmundo.pt
Cláudia Martins** *Secretária,* **publicidade@pressmundo.pt
Olívia Reis** *Secretaria*
Tel: 21 318 74 00 / Fax: 21 318 74 25
DELEGAÇÃO PORTO **Carmen Sílvia Mello** *Directora de Contas Delegação Norte*
cmello@pressmundo.pt – Tel: 22 209 61 11 – Tlm: 93 323 78 25
RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, Nº 195 – 1º ANDAR – 4049-001 PORTO
EDIFÍCIO JORNAL DE NOTÍCIAS

PUBLICAÇÕES, S.A.
**Registada na Conservatória Comercial do Porto com o n.º 5738
Capital Social de 6.334.285 Euros. N.º de Contribuinte: 500 096 791
Sede na Rua Gonçalo Cristovão, 195 - 40 49 -011 Porto. Tel.: 222 096 111. Fax: 222 006 330
Filial na Av. da Liberdade, n.º 266 (Ed. Diário de Notícias) - 1250 - 149 Lisboa
Tel.: 213 187 500. Fax: 213 187 506**

GLOBAL NOTÍCIAS, Publicações S.A.: Conselho de Administração: José da Silva Peneda, Henrique Granadeiro, Miguel Moreno, Manuel Soares, Josete Berrones e Manuel Lemos Ribeiro Pré-Impressão: VJ-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Sociedade Tipográfica,S.A - E.N. 10, Porto Alto - 2135-114 Samora Correia; Papel miolo: Galerie Fine 75gr. Fornecido por Forest Alliance Ltd; Embalagem: M.G.M. Tel: 21 948 89 90; Circulação e Distribuição Porta-a-Porta: MLD-Marketing, Logística e Distribuição; Tel.: 21 431 94 20 Fax.: 21 431 43 57; Distribuição em Portugal: VASP

PUBLICAÇÕES DA LMM **Açoriano Oriental
Diário de Notícias
Evasões
Grande Reportagem
Jornal do Fundão
Jornal de Notícias
National Geographic
Notícias Magazine
PlayStation2
Tal & Qual
Viagens
Volta ao Mundo
24Horas**

ASSINATURAS **Maria Isabel Pinto** *Directora de Operações*
**Tel: 351 21 318 78 34 Fax: 351 21 318 78 66
E-mail: assinaturas@pressmundo.pt
Atendimento ao assinante
das 9h00 às 13h00
e das 15h00 às 17h00
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) – sem brinde:
Portugal: € 77,00 ; Europa - € 98,90 ; Guiné-Bissau, S. Tomé e Príncipe, Macau e Timor - € 106,70 ; Outros países do Mundo - € 129,50**

Depósito Legal n.º 183 053/02
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002

apnd

VENCEDORES PASSATEMPOS REVISTA N.º 19

Maximo vs Army of Zin

António Bento - Loulé
Carmen Vieira - Amora
Cristina Leal Fernandes - Rio Tinto
Diogo Santos - Cucujães
Filipe Ventura - Forte da Casa
Nuno Arruda - Lisboa
Marco Cerqueira - Lisboa
Rui Casimiro - Évora
Tiago Teixeira - Porto
Vasco T. Almeida - Fafe

Socom II

João Pedro Chitas - Olival Basto
Nelson Ricardo Sousa - Parede
Paulo Jorge Rodrigues da Silva - Tocha
Rui Manuel Simões - Santo Tirso
Sebastião Lopes Saraiva - Lisboa

Sonic Heroes

PINOS
André Correia - Monchique
Florbela Neves - Pragal
Helder Almeida - Barcarena
José André Santos - Lisboa
Júlio Almeida - Óbidos
Marco Simões - Figueira da Foz
Maria do Carmo - Amora
Nuno Bento - Charneca de Caparica
Ricardo Ribeiro - Estremoz
Rui Cunha - Évora
Sónia Astride - Lisboa
Susana Alves - Barcarena

FATOS DE TREINO
Mário Mendes - Samora Correia
Ricardo Araújo - Viana do Castelo
Rui Trepado - Nelas

CALÇAS DE GANGA
Álvaro Lima - Almodôvar
Anabela Isidro - Camarate
Bernardo Barros - Costa de Caparica
Fábio Nunes - Lisboa
Paulo Alexandre Lopes - Vila Franca de Xira

CACHECÓIS
Alexandre Silva - Porto
Carlos Matos - Abrantes
Carlos Santos - Porto
Francisco Garcia - Guimarães
Mariana Cruz - Alfarim

T-SHIRTS
António Loures - Alcochete
Alexandre Magalhães - Lisboa
Carolina Santos - Lisboa
Filipe Lobo - Funchal
Miguel Ribeiro - Moita

POLOS
António Botelho - Moita
Leonor Moura - Costa de Caparica
Luís Filipe Santos - Estremoz
Matilde Andrade - Évora
Susana de Castro - Valença

BLUSÕES
Diana Teixeira - Alcabideche
Diogo Santos - Cucujães
Hugo Reis - Vila do Conde
João Pedro Lopes - Angra do Heroísmo
Pedro Tavares - Arcozelo

Tomb Raider 2

T-SHIRTS
Abundância Machado - Vila Nova de São Bento
Afonso Manuel Couto - Almada
Ana Crsitina Sousa - Amora
André Filipe Dias - Odivelas
António Fernandes - Serpa
David Varela - Vila do Conde
Fátima Pinheiro - Barcarena
Filipa Borges - Caparica
Francisco Bastinhas - Montijo
Gilberto Fonseca - Mafra
Helder Bruno - Monte de Caparica
Hugo Nunes - Gondomar
Inês Melo - Estoril
Joana Salgueiro - Loures
João Augusto Fernandes - Valongo
João Carvalho - Algés
João Luís Silva - Horta
João Pedro Moreira - Póvoa do Varzim
João Pedro Veiga - Lisboa
João Rebelo - Charneca de Caparica
Jorge Cardoso - S. João da Talha
José Augusto - Lavradio
José João Afonso - Ramada
Luís Filipe Alves - Barcarena
Luís Leal Morais - Porto
Maria Rosa Pinheiro - Queluz Ocidental
Mário Vaz - Lourinhã
Miguel Pedro - Benfica
Nelson José Botelho - Portalegre
Nelson Ricardo Sousa - Parede
Nuno Alexandre Batista - Montemor-o-Novo
Nuno Mendes - Beja
Paulo Lima - Massamá
Pedro Gomes - Parede
Pedro Miguel Machado - Malveira
Raquel Ribeiro - Sintra
Sofia Lopes - Lazarim
Sónia Gancho - Monte de Caparica
Sónia Teixeira - Santo André
Teresa Fialho - Vila Nova de Milfontes

LANTERNAS
Alberto Oliveira - Chaves
Bruno Roque - Póvoa do Varzim
Carlos Coelho - Sesimbra
Cláudio Costa - Malveira
João Costa - Tavira
Martim Santana - Porto
Miguel Mourinho - Torres Novas
Paulo Viana - Barreiro
Ricardo Loureiro - Amadora
Rui Ferreira - Cascais

MOCHILAS
Alexandre Ribeiro - Lisboa
Beatriz Fragoso - Seixal
Daniel Rodrigues - Belas
Gonçalo Ponte - S. Miguel
Luísa Sequeira - Portalegre
Marco Mourinho - Gaia
Marta Sousa - Mercês
Rui Pereira - Abrantes
Sérgio Almeida - Torres Vedras
Tânia Martins - Sobreda

ROBBIE WILLIAMS'
SPORTS CAR SUPERVISOR
Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889
WWW.LEE.COM - Supervisora do carro desportivo do Robbie Williams

ÍNDICE

I LX

O Novo Atos é o carro perfeito para a cidade.
Está mais giro, mais económico, mais potente, mais confortável e continua fácil de estacionar.
Prepara-te, quando vires um, vais sentir amor à primeira vista.

Emissão de CO2 (g/km): 140. Consumo combinado (l/100 km): 5,9.

Enthusia

KONAMI ENTRA NAS CORRIDAS

A série *Gran Turismo* vai ter um novo rival que está a ser desenvolvido pela Konami e já se encontra a 50 por cento. *Enthusia Professional Racing* deixará de lado o estilo arcade da maioria dos jogos de corrida para se centrar no realismo da simulação automóvel, cujo expoente máximo é a série *Gran Turismo*, da Sony. Ainda sem data de saída, o jogo será presentado na E3 de Los Angeles e, na próxima edição, revelar-vos-emos todos os pormenores deste simulador que aspira rivalizar com o tão aguardado *GT4*. Assegurados estão já centenas de carros de mais de 40 marcas, mas confessamos que um dos em que iremos pôr as mãos logo de início é o fabuloso Aston Martin original de James Bond. ■

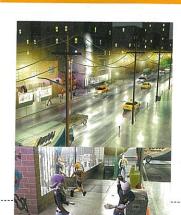
Devil May Cry 3

REGRESSO AO PASSADO

Dante está de volta e regressa em grande estilo com um visual mais jovem. O que não é de estranhar já que se trata de uma prequela do jogo original, mas com muitos melhoramentos e algumas inovações. Desde logo, o novo motor gráfico 3D é garantia de melhores gráficos e de efeitos de luz e de sombra espectaculares, assim como os novos movimentos serão mais realistas. Claro que, Dante continua a manejar as espadas como ninguém e a desencadear novos golpes em estilos bem diferenciados que são escolhidos pelo jogador logo no início do jogo. □

Shellshock: Nam '67

APOCALYPSE NOW!

Prepara-te para mergulhar nos horrores da guerra neste 'shoot'em up' na terceira pessoa que se passa no Vietname. Tú serás um marine norte-americano que tem de lutar pela sobrevivência naquela selva cheia de viet-congs que só te querem limpar o sebo. Verás que não vai ser fácil lidar com todas aquelas atrocidades e, ao mesmo tempo, tentares manter-te vivo. O que será, aliás, o teu único objectivo, enquanto o teu pelotão é dizimado por atiradores furtivos, ninhos de metralhadoras, armadilhas... Este é, provavelmente, o jogo de guerra mais fiel à realidade. Achas que aguentas? □

The URBZ

OS SIMS NA CIDADE

Imagina os Sims numa enorme cidade onde a reputação é tudo! Pois é isso mesmo que irão viver nesta aventura onde os jogadores irão criar novos Sims, conhecidos por Urbz, e terão de os personalizar e fazer de um deles o maior jogador da cidade. Estes podem deslocar-se pelas ruas, pelo emprego, e é o jogador quem os controla. *The Urbz* conta com suporte para a câmara EyeToy para que possa fazer o 'download' da tua imagem à medida que a tua boa reputação for aumentando. □

The Nightmare Before Christmas
OOGIE BOOGIE

O *Estranho Mundo de Jack* prepara-se para aterrar na PlayStation2 pela mão da Capcom. O argumento do jogo passa-se um ano depois do filme e mostra a cidade de Halloweentown a ser atacada pelo enorme e tenebroso Oogie Boogie. Uma vez mais, o 'mayor' da cidade vai pedir ajuda ao magríssimo Jack Skellington para salvar a cidade. O problema é que o monstro é mesmo grande e muito mau, mas não faz mal! Jack tem à sua disposição uma poderosa substância, chamada 'rubbersoul' (Alma de Borracha), para se defender dos lacaios esqueléticos de Oogie e apanhá-los como se de um chicote se tratasse. ■

Formula One 04
CAVALOS DE CORRIDA

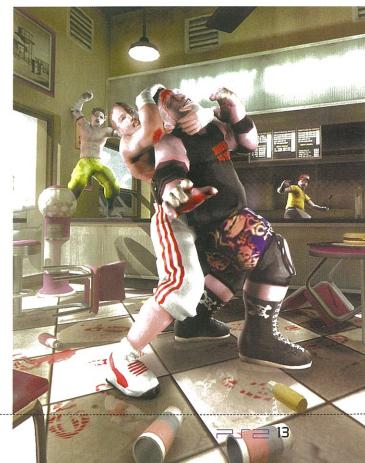
Consegues ver o teu nome na grelha de partida ao lado de Schummacher? Não? Então espera pela reencarnação anual de *Formula One* e poderás vê-lo. Mais, poderás tentar ultrapassá-lo numa curva apertada de qualquer circuito oficial, incluindo os novos circuitos do Bahrein e de Xangai. Terás também a oportunidade de escolher o modo Carreira para sentires a emoção de ganhar, a desilusão de perder ou a euforia de ser contratado pela Ferrari. Os principiantes vão poder contar com o modo Rookie, mais fácil, e que serve para se adaptarem às exigências da F1 sem estar sempre a sair de pista. O 'online' ainda não está bem afinado, mas poderás correr contra carros-fantasmas. □

The Punisher
FRANK, O JUSTICEIRO

Não conheces este herói da Marvel? Chama-se Frank Castle e é um ex-agente especial que, depois de ver a sua família assasinada por mafiosos, decide transformar-se no Justiceiro e fazer justiça pelas suas próprias mãos. Inicia, assim, a sua luta contra toda a escumalha existente em Nova Iorque. Além das armas de fogo, Frank também poderá torturar os maus em minijogos e serás tu quem terá de dar um tratamento aos criminosos. Por exemplo, afogá-los, enforcá-los e bater com as suas cabeças nas paredes são três possibilidades. Mas há mais. E que tal agarrar numa qualquer peça do cenário e... fazê-los falar? □

Backyard Wrestling 2 There Goes The Neighborhood
VIOLÊNCIA GRATUITA

A saga *Backyard Wrestling* não pára e depois de *Don't Try This at Home*, chega a vez de *There Goes the Neighborhood* com muitas lutas violentas onde os rufias terão à mão inúmeros objectos para dar cabo dos adversários. E qual o motivo? Nenhum em especial, só pelo prazer de "aviar a maltosa" que se atravessa à frente, seja num bar ou no quintal do vizinho. A grande inovação é que, desta vez, o jogo conta com uma opção Multiplayer 'online', com direito a comunicação vocal e tudo, além dos modos Deathmatches e Quest for the Belt. □

DENTRO DO DVD

Demos jogáveis

ALIAS

Sidney Bistrow dispensa apresentações e muitos dariam tudo para viver as suas aventuras. Agora chegou a tua vez de entrar em acção... é que acabaste de ser recrutado pela CIA.

CHAMPIONS OF NORRATH

Na batalha entre o bem e o mal, só um sairá vencedor. Não sabemos quem será o campeão neste RPG cheio de magia, aventura e acção, mas deixamos tudo nas tuas mãos.

DEADLY SKIES III

As últimas batalhas pela manutenção do mundo livre dão-se nos céus. Os esquadrões estão a postos, põe o capacete e mostra que és um ás do 'cockpit' neste simulador de voo.

POOL PARADISE

Com esta demo é mais fácil ter uma mesa de bilhar na sala lá de casa, treinar as jogadas e depois fazer um brilharete em qualquer salão de jogos.

WORLD WAR ZERO

Imagina que a I Guerra Mundial não tinha terminado em 1918, que se prolongava por cinco longas décadas e que o mundo continuava em guerra até 1964. Confirma como seria.

MEGAMAN X7

Para perceberes porque é que ele não é super, mas sim mega, vais ter de experimentar o jogo de estreia deste herói na PS2, depois de uma carreira de 17 anos noutras plataformas.

GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE

Os duendes não são propriamente conhecidos pela sua estatura elevada, mas aqui está uma prova de que o tamanho não conta e que quando é preciso, lutam como gente grande.

Vídeos

ATHENS 2004
O tiro da partida para os Jogos Olímpicos de 2004 vai ser disparado na tua PS2. Vive o sonho, vai a Atenas e ganha o primeiro lugar no pódio sem sair do sofá.

KILLZONE
As tropas avançam implacáveis. O confronto está cada vez mais iminente. Dá uma vista de olhos a um dos jogos do ano e deslumbra-te com o realismo dos gráficos em 3D.

NEO CONTRA
A série Contra está de volta, desta vez em 3D, mas o estilo mantém-se. Bill Rizer continua a ser o herói de serviço, só que se faz acompanhar por novos personagens.

SILENT HILL 4
Se estas imagens já são suficientes para nos pôr os cabelos em pé, imagina o jogo. Convidamos-te a testar a tua coragem e entrares nesta casa assombrada.

SINGSTAR
Este é daqueles jogos em que tens de entrar de corpo e alma, literalmente. O melhor mesmo é ires afinando a garganta para te tornares num verdadeiro rouxinol.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
Quando o Verão chegar, não fiques a apanhar bolas e entra no 'court' e disputa os melhores torneios mundiais com as grandes estrelas.

SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
O mundo está de novo sob a ameaça do terrível vírus e Gabe Logan vai ter de entrar de novo em acção para salvar a Humanidade.

TRANSFORMERS
Fizeram sucesso nos anos 80 como figuras de acção e como desenhos animados. Para alegria dos fãs, eis que chegam agora à PS2 numa aventura de acção.

WWX: RUMBLE ROSE
As mulheres reivindicam o seu espaço no mundo da luta livre. Este jogo de 'wrestling' de cor-de-rosa só tem o nome. Alguém falou em sexo fraco?

TODOS OS MESES A DAR-VOS NOVOS JOGOS

Downloads

ENTER THE MATRIX

MAXIMO

MEDAL OF HONOUR RISING SUN

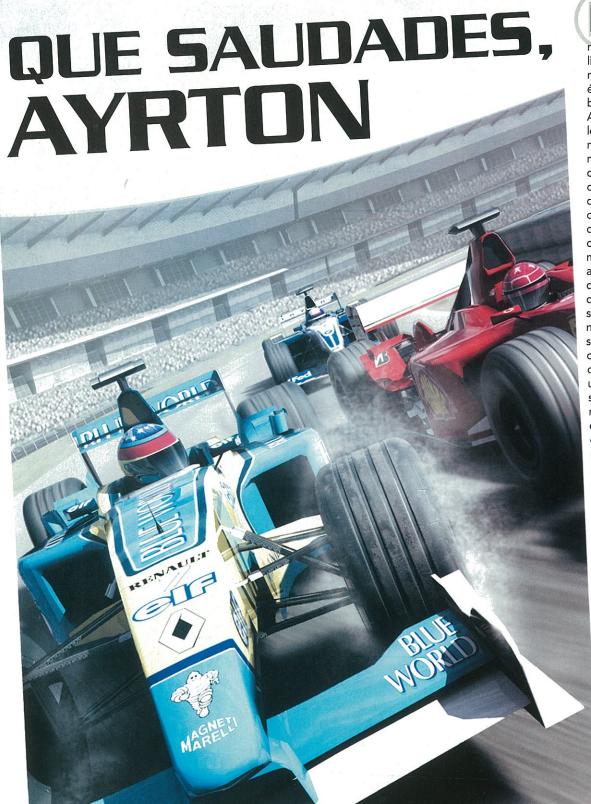
SPLINTER CELL

SSX 3

LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

RATCHET AND CLANK

PEDRO
PINTO

QUE SAUDADES, AYRTON

Gerahrd Berger, que um dia enfrentou a morte na mesma curva e foi salvo por milagre das chamas do Ferrari, limitou-se a dizer: "Na Tamburello não há erros de pilotagem", que é como quem diz, ou corre todo bem... ou estás feito!
A mais de 300 km por hora, lembro-me da súbita guinada no Williams de Senna e sempre me surpreendeu a ausência de qualquer tentativa para virar o volante e oferecer ao muro de betão um ângulo menos castigador. O embate foi dramático, o resto é tristemente conhecido. Erro humano? Falha mecânica? Nada foi provado ao certo, nem mesmo depois de um julgamento em Itália que durou longos anos. Só se sabe que, tal como acontece nas grandes tragédias, é uma série de inexplicáveis coincidências que fazem o todo: o acidente deu-se num circuito ultrapassado e com pouca segurança, uma das curvas mais rápidas da F1 tinha apenas uma escapatória de dez metros, os pneus estavam frios depois de cinco voltas atrás do Pace Car, havia destroços na pista deixados pelo carro de Letho e Lamy, as viseiras são à prova de bala, mas um tirante da suspensão entrou no único ponto vulnerável – a junção com o capacete – e matou de imediato Ayrton.
O brasileiro tinha só 33 anos e dez de sonho na Fórmula 1. Tive o prazer de assistir ao vivo a algumas das suas prestações mais notáveis, como aquela sua primeira vitória no Estoril, debaixo de um céu de tempestade, negro como o Lotus que guiava, toneladas de chuva e muitos acidentes. Quando lhe perguntavam qual tinha sido a sua melhor corrida, respondia sempre com um sorriso nos lábios: "Tenho feito algumas provas brilhantes, mas a melhor será

Crónica & Dependente

sempre a próxima".
E sabes que mais Ayrton? Desde então, a F1 nunca mais foi a mesma! Schumacher é frio e soa sempre a falso, sobretudo quando fala de ti. Pode até ganhar todas as corridas, acumular recordes e muito dinheiro, mas falta-lhe o calor do teu carisma. Hakkinnen já foi embora tratar da família, Villeneuve perdeu o emprego, Montoya é fogoso, mas fica por aí. Por tudo isso, tens sempre um lugar reservado nas minhas corridas no computador. Também aí muito mudou em apenas uma década. Lembro-me de estar deliciado com o primeiro *F1 Grand Prix*, a primeira grande aposta de Geoff Crammond, que incluía o antigo circuito do Estoril e aqueles traçados de parque de estacionamento que só os americanos sabem inventar. Hoje, os gráficos e a velocidade dispararam, a chuva tornou-se quase real, os limitadores da pista rigorosos, as boxes muito mais animadas. Também nos ralis, *Colin Mcrae e WRC 3* transportam-nos, definitivamente, para o meio do pó, e representam um desafio que está muito longe do simples estilo de arcada, de andar a bater entre muros até se chegar à meta. Actualmente, o detalhe é de tal ordem que alguns pilotos chegam a confessar aprender algumas pistas através dos simuladores. É claro que a sensação de velocidade, o escorregar real do carro, a envolvência em pista cria depois uma atmosfera diferente, mas os pontos de travagem, os ângulos de curva, a dimensão das rectas, isso, está tudo lá. Aguardo, ansiosamente, a saída de *Formula One 04* para a PlayStation2, com as mais recentes pistas e os novos carros. Ameaça ser soberbo, sobretudo se acompanharmos a experiência com um volante, pedais e som 'surround'. □

Releio a entrevista de um dos principais teóricos da Al-Qaeda. A organização – explica, pacientemente, enquanto sonha com um mundo transformado num único e imenso estado islâmico radical – não faz qualquer distinção entre civis e não civis, entre alvos militares e não militares. Para ele, todos – sejam crianças, mulheres e velhos – todos, sem excepção, são um alvo precioso. É que a única distinção que interessa à Al-Qaeda é entre crentes e não crentes. Entre servos de Alá e infiéis. Recordo, então, as três semanas que passei no Afeganistão, num país medieval, mergulhado no fanatismo Taliban, na procura de um Islão radical e puro. Sem electricidade, sem água, sem música, sem rádio, sem televisão, sem ver mulheres, sem quase nada para comer, numa absoluta e absurda penúria. Um longo e inútil jejuar de tudo, num sacrifício permanente até ser alcançada uma eternidade, dizem, recheada de felicidades. Um mundo primário e retrógrado que, felizmente, o verdadeiro Islão não proclama, mas que alguns fanáticos teimam em defender que sim. E é por isso que os atentados vão continuar, sem aviso prévio nem sinal. Quando menos se espera, onde menos se prevê, num massacre de inocentes sem qualquer sentido, mas cada vez mais impossível de evitar. O medo que está à espreita faz-me entrar em *The Suffering*, uma proposta densa e soturna, mas terrivelmente viciante. É a prova que um jogo pode ser muito mais que uma simples tela. É som, suspense, terror psicológico, o lento adivinhar do que vem a seguir e o mergulho completo na incerteza e no medo. □

É tema de capa e assim merece! Por esta altura, respira-se futebol em Portugal: milhares e milhares de turistas e outros tantos 'hooligans', bandeiras de todas as cores e estádios carregados de esperança. Podemos sempre pegar na PlayStation2 e com o *UEFA Euro 2004* tentar fazer como Scolari prometeu... chegar, pelo menos, às meias-finais. Tudo o resto será uma desilusão, repito, uma tremenda decepção de toda uma geração que já há uma década muito promete, mas cujo ciclo ameaça terminar sem qualquer título. E de ciclos, já agora, se fará, provavelmente também, a próxima Superliga. Mourinho tem bilhete para Inglaterra, – um velho sonho de quem soube crescer e tornar-se num dos melhores treinadores do mundo, – e vai levar com ele três a quatro dos melhores jogadores do F.C. Porto. Nas Antas, vai ser preciso refazer, encontrar um técnico que preencha esse imenso vazio (já repararam que, depois de muitos anos, Mourinho foi o primeiro a ser mais importante para os adeptos que o próprio Pinto da Costa?), traçar novo rumo, nova dinâmica, após uma segunda época notável. Benfica e Sporting bem podem abrir os cordões à bolsa e tentar inventar a pólvora. É que nem tão cedo voltam a ter o Porto em reciclagem. □

LOURENÇO BEIRÃO DA VEIGA

MIGUEL BARBOSA

"COMPETIMOS A SÉRIO"

A revista oficial PlayStation2 foi à casa do piloto de GT Lourenço Beirão da Veiga. Ao volante de um Ferrari, o piloto participa no campeonato inglês da modalidade. Para nos mostrar algumas das habilidades na PS2, convidámos um adversário: o seu amigo Miguel Barbosa, campeão nacional de todo-o-terreno e piloto oficial da Mitsubishi. Os dois automobilistas encontram-se aos fins-de-semana para fazer renhidos campeonatos de ralli no jogo *Colin McRae 4*. Lourenço, com mais prática, é o que ganha mais corridas. Miguel Barbosa ficava mais chateado se as vitórias fossem na vida real. ■

PS2 QUANDO COMEÇARAM A JOGAR PLAYSTATION2?

Lourenço Beirão da Veiga Poucos meses depois de ter saído oficialmente no mercado, comprei logo uma. Eu já jogava em casa de amigos meus e, por isso, tinha ganho o vício. Além disso, a consola tem outra função muito boa porque dá para ver DVD.

Miguel Barbosa Eu não tenho PlayStation2. Prefiro encontrar-me em casa do Lourenço para jogarmos os dois. É mais giro.

PS2 JÁ ESTÃO VICIADOS NA CONSOLA?

L.B.V. Depende das alturas. Normalmente, fazemos campeonatos de ralis aos fins-de-semana. Mas também já chegámos a jogar um dia inteiro. Quando estou sozinho, opto por jogar à noite.

M.B. Como nós treinamos bastante a parte física, visto que os pilotos de automóveis têm de correr e fazer musculação todos os dias, jogamos PlayStation2 para fugir ao stresse. Muitas vezes, aproveitamos também a hora do almoço.

PS2 QUAL É O VOSSO TÍTULO PREFERIDO?

L.B.V. Jogamos quase sempre ao *Collin McRae 4*. Estamos sempre a fazer corridas para ver quem bate os recordes. É mais emocionante quando se joga com o volante.

M.B. Já experimentei jogar títulos de futebol, como o *Pro Evolution Soccer 3*, mas não tenho jeito nenhum. Portanto, só mesmo o *Collin McRae 4* e o *Paris Dakar*.

PS2 E O LOURENÇO... É UM FÃ DOS JOGOS DE FUTEBOL?

L.B.V. Claro! Tenho o *Pro Evolution Soccer 2* e 3. Passo muito tempo a jogar, sei muitos truques. A minha equipa favorita é o Real Madrid. Eu só gosto de jogos de desporto, mas nada de 'beat m´up' ou de estratégia. Além do *Colin*, aprecio o *Paris Dakar*, o *Virtua Rally* e o *NBA Live*.

PS2 QUANDO VOCÊS SE ENCONTRAM PARA JOGAR AO COLLIN OU AO PARIS DAKAR, QUEM É QUE COSTUMA GANHAR MAIS JOGOS?

L.B.V. Sou eu, porque tenho mais pratica. Mas competimos a sério e isso é que é giro. Tentamos sempre bater os tempos um do outro.

M.B. Mesmo a perder, nós nunca nos irritamos. Se fosse na vida real, seria muito pior...

PS2 O QUE MAIS APRECIAM NUM JOGO DE AUTOMOBILISMO?

L.B.V. Eu reparo logo na qualidade dos gráficos. A maneira como as pistas são construídas e a qualidade das curvas são aspectos essenciais para um bom jogo de automóveis.

M.B. Os jogos de automobilismo estão cada vez mais parecidos com a realidade. Por exemplo, os carros têm uma sombra e nós tentamos sempre apanhar a sombra do outro.

PS2 E AO NÍVEL SONORO?

L.B.V. Gosto bastante dos sons de um jogo, principalmente do barulho das pedras a bater por debaixo do carro. Um carro de corridas é muito diferente de um carro normal, de estradas, porque um de corridas não tem nada por dentro: só lata, chassis e protecções. Normalmente, nos jogos de automobilismo ouve-se tudo e está próximo da realidade.

M.B. O som é um factor importantíssimo. É claro que nunca há-de ser bem a mesma coisa do que quando estamos em competição na vida real, mas estes jogos têm pormenores interessantes. Um deles é quando o navegador nos diz se as curvas são ou não cortadas.

□ **António Pedro**

Nome Miguel César das Neves Vieira Barbosa **Profissão** Piloto de todo-o-terreno **Idade** 25 anos **Data de nascimento** 9 de Junho de 78 **Outras actividades** Praticar 'snowboard', jogar futebol e andar de Moto 4

Nome Lourenço Guedes Beirão da Veiga **Profissão** Piloto de GT **Idade** 24 anos **Data de nascimento** 7 de Setembro de 1979

■ *Figo promete não dar descanso aos defesas adversários...*

Agora não há nem "Apitos Dourados" nem quaisquer outros escândalos mundanos que nos abalem a atenção. Nada! Agora só pensamos na bola, na redondinha, na rapaqueca, como dirá o nosso querido Jorge Perestrelo nos comentários a propósito do fabuloso *UEFA EURO 2004*. O relvado está tratadinho, os bilhetes todos vendidos e a bifana e o courato aguardam os mais esfomeados. Uma coisa é certa, na hora de Portugal entrar em campo, a fome de bola vai ser saciada. É que, nessa altura, as PS2 estarão devidamente preparadas para o maior espectáculo da Europa. Por isso mesmo dizemos: Força Portugal!

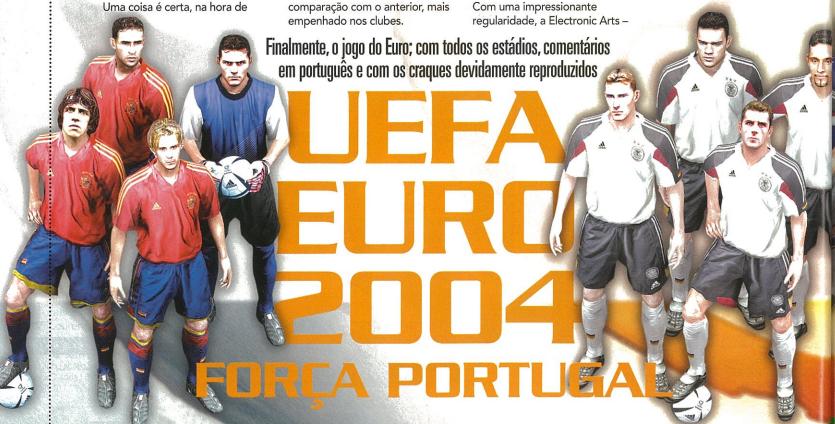
Pois é, aí está o novíssimo, e excelentíssimo, *UEFA EURO 2004*, o jogo por que tantos aguardam! Contudo, para muitos será legítimo torcer o nariz a mais um simulador da EA, apenas alguns meses depois do lançamento de *FIFA 2004*. Talvez, ainda que as alterações e melhoramentos agora introduzidos superem largamente a edição lançada no final do ano passado. Ou seja, não se trata apenas de uma versão de selecções nacionais em comparação com o anterior, mais empenhado nos clubes. À cabeça, temos o rigor gráfico de um número muito superior de jogadores fotograficamente detalhados – muitos deles portugueses –, passando também pela reprodução magnífica dos dez estádios que participam no Euro (além de todos os outros que existem) e culminando no ponto mais importante – a jogabilidade. É aqui que tudo se decide e onde o jogo sofreu mais inovações. Mais rápido, mais estratégico e mais real. E contras? Sim, não está ainda perfeito. E não tem um modo Online. Mas está no caminho certo. Só falta o jogador comparar este jogo com os seus mais directos adversários disponíveis no mercado. Agora, a bola é sua.

Com uma impressionante regularidade, a Electronic Arts – via EA Sports – tem-nos brindado com uma longa lista de simuladores de futebol. Eu lembro-me de começar a jogar na MegaDrive, depois na Saturn, na PlayStation e, mais recentemente, na PS2. Tem sido uma evolução isenta de falhas. Até que a falta de concorrência gerou algumas falhas bem aproveitadas pelo excelente Pro *Evolution Soccer*, que chegou mesmo a retirar-lhe o ceptro de melhor simulador do mercado. Contudo, hoje as diferenças estão bem mais esbatidas e as alternativas tornam-se bem credíveis, como sucede, por exemplo, com o novo Isto É Futebol da Sony. Mas deixemos essas diferenças para o espaço comparativo.

Temos então o EURO 2004, a

Finalmente, o jogo do Euro; com todos os estádios, comentários em português e com os craques devidamente reproduzidos

UEFA EURO 2004

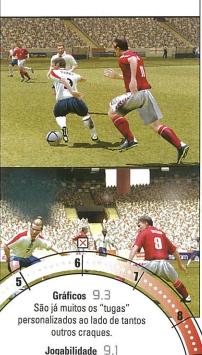
FORÇA PORTUGAL

Com o analógico direito, podemos fazer todas as fintas com os melhores craques

concretização do sonho de muitos. Finalmente, um jogo em que a principal competição se desenrola em Portugal. Mas, por si só, isso não chega para irmos à loja e o comprarmos. O que importa saber é que são notórias as inovações implementadas pela EA, o que prova que tem estado atenta à concorrência no sector e que tem aprendido com ela. Boas notícias que tornam o *EURO 2004* num jogo candidato ao melhor simulador de futebol do mercado.
UEFA EURO 2004 é o jogo mais realista da série EA. Com isto queremos dizer que às licenças oficiais, à apresentação de luxo e ao realismo do rosto dos jogadores, se associam também novos modos de passe, fintas com o comando

Em nenhum outro jogo os jogadores estão tão perfeitos. Parece mesmo uma fotografia

analógico direito, melhora-se o controlo com ou sem bola, as simulações e os torneios. No fundo, uma série e um jogo que exige cada vez mais um envolvimento e treino do utilizador.
Como se trata do jogo oficial do EURO 2004, é natural que tenhamos as várias fases de apuramento para o torneio, para além dos habituais jogos particulares. Só que aqui os "tugas" não poderão escolher Portugal, pois o nosso país não participou na fase de apuramento por ser o país organizador, o que nos obriga a escolher outra selecção se quisermos evoluir nos jogos de qualificação. Por isso, ao avançarmos para a fase final será necessário fazer uma convocatória à medida das nossas aspirações entre os 40 jogadores possíveis, que ficará criada por defeito e nos acompanhará nos sucessivos encontros.
Sobretudo para sermos mais fiéis às escolhas de Mr. Scolari, pois esta selecção é ainda anterior a essa fase. O melhor será mesmo seguir para o "My Euro", que funciona como uma espécie de base de personalização do jogo e que guarda toda as definições do jogo e da gestão da equipa, onde se definem os lances de bola parada e se analisam as estatísticas do jogador.
Além deste modo, testámos também outras opções que são destinadas a aumentar o realismo ao desporto-rei. Assim, temos o modo "Casa e Fora", sem dúvida um elemento ideal para os torneios em que havendo igualdade os golos marcados fora têm mais peso, mas também um modo "Fantasia" no qual escolhemos um plantel com todos os jogadores europeus, devidamente organizados em termos de classificações, certamente a melhor oportunidade de jogar com os mais criativos e completos jogadores. Com o objectivo de ter estratégias de jogo cada vez mais complicadas, foi criado um curioso "Situação", em que se definem 'a priori' os parâmetros de uma situação concreta definida em tempo e casos de jogo. Cumpre dizer que aqui não há espaço para escândalos de arbitragem, pois o trio de arbitragem que acompanha cada jogo insiste para que tudo seja feito com o máximo rigor. Por outro lado, as chicotadas psicológicas serão apenas aquelas que o jogador desalentado quiser

Todos os estádios do Euro estão devidamente recriados e preparados para receber a competição

Gráficos 9.3
São já muitos os "tugas" personalizados ao lado de tantos outros craques.

Jogabilidade 9.1
Regista-se a maior evolução depois do ultimo FIFA, com mais rapidez e dinamismo.

Áudio 8.8
Os cânticos das claques estão excelentes e a banda sonora dá um belo CD.

Duração 9.2
Mesmo depois de ganhar o Euro, tem muito para progredir e explorar.

9.1

Companhia EA Games
Editora EA Games
Distribuidora Electronic Arts
Género Simulador de futebol

proceder (embora aqui o treinador não tenha um papel muito evidente).
No terreno de jogo, esperam-nos os verdadeiros protagonistas. E não é difícil identificar grande parte deles, pois são cada vez mais os jogadores portugueses personalizados. Sobretudo em comparação com o anterior simulador de futebol. Assim, mal entram em campo Figo, Rui Costa, Pauleta, Fernando Couto, Sérgio Conceição, entre outros galácticos, percebemos de que se trata de um jogo novo. O mesmo sucede com os equipamentos e emblemas impecavelmente reproduzidos e, como não podia deixar de ser, com as habilidades que cada um consegue executar. Graças ao recurso do botão analógico direito, os nossos craques (mas também os outros, senhores) brincam com a "boneca" – mas atenção, pois demasiados floreados acabam normalmente com o jogador à procura da bola entretanto tirada por um adversário, naquela que é também mais uma aproximação a *PES3*. Ainda no campo das fintas, temos algumas novidades relativamente a *FIFA 2004*. Em particular as simulações antes do remate e os chapéus ao guarda--redes. Mesmo assim, cuidado, pois nem todos têm as mesmas qualidades. O que continua a vigorar são as desmarcações sem bola (o 'off the ball') e das jogadas estudadas. É verdade que é difícil gerir tudo isto, mas não deixa de ser um elemento importante quando temos uma jogada de ataque e podemos fazer uma desmarcação mais distante do jogador que marca aquele a quem queremos passar a bola. O mesmo sucede com as jogadas de bola parada. Já ouvi muita gente a queixar-se de que não consegue marcar golos, mas a verdade é que basta aprender o truque (que mais não é do que perceber como se direcciona a bola e o efeito e força que se dá) para passar a tentar "arrancar" livres em zona de rigor. Outra das críticas que têm sido apontadas aos simuladores da série da Electronic Arts é a falta de dinamismo das jogadas e de rapidez no passe e de remate (e até na passagem dos menus – pelo menos na versão de teste em que joguei). No capítulo das jogadas, a sigla *PES3* continua ainda a deter um ligeiro avanço; no entanto, quando se compara o *EURO* com o último *FIFA* percebe-se que essa diferença também diminuiu. É que graças à tecla de jogada em profundidade (triângulo), consegue-se agora uma movimentação dos jogadores muito maior. E com o recurso ao botão analógico direito podemos tirar partido das reviangas dos jogadores mais criativos.
Finalmente, no que diz respeito à velocidade, é uma questão de nos especializarmos nos modos mais exigentes. Mesmo assim, sobretudo nas mudanças de direcção, o timing' do passe não é ainda o mais eficaz.
Têm também sido feitos alguns reparos relativamente à dificuldade de marcar golos. Mas aqui deve existir algum engano no jogo, pois nos vários torneios que realizei (não apenas na fase final do Euro) houve golos de todos os géneros. E de fino recorte técnico. Para ver nas muitas repetições. Aí

Mesmo sem opções 'online', UEFA Euro 2004 promete ser um dos melhores simuladores do ano

ESTÁDIOS PARA TODOS

Como não há fome que não dê em fartura, os senhores da EA desenharam todos os estádios do Euro. Além de incluírem outros dos notáveis do costume, num total de 24 arenas de futebol. Ei-los:

ESTÁDIOS PORTUGUESES:
Estádio Municipal de Aveiro
Estádio Municipal de Braga
Estádio Cidade de Coimbra
Estádio do Algarve
D. Afonso Henriques
Dr. Magalhães Pessoa
Estádio José Alvalade
Estádio da Luz
Estádio do Dragão
Estádio do Bessa Séc. XXI

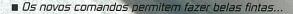
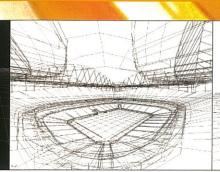
OUTROS
Euro 1 (de treino)
Euro 2 (de treino)
Estádio Quadrado Aberto
Estádio Oval

ESTÁDIOS INTERNACIONAIS:
Old Trafford
San Siro
Estadio Del Alpi
Westfalenstation
Mestalla
Anfield
Parc des Princes
Amesterdam Arena
Felix Bollaert
Estilo Quadrado

Temos 40 jogadores para constituir uma Selecção Nacional ganhadora

Os novos comandos permitem fazer belas fintas...

A 'motion capture' dos jogadores está muito optimizada

Beckham e companhia...

não há nenhum simulador que se aproxime. Com a particularidade de mostrar agora um esquema gráfico que desenha os passes antes do golo, como sucede em algumas transmissões de televisão. A meu ver, essas críticas deveriam ir para os menus que se baralham após as alterações tácticas e as substituições. Isto porque não é raro reparar, por exemplo, no Fernando Meira a jogar como... extremo direito... Enfim, esperemos apenas que seja um 'bug' a ser resolvido.
O que também parece ser inspirado nas emissões televisivas são as reacções dos artistas da bola, sobretudo quando é cometida uma falta. Aí, vemos os protestos imediatos junto do árbitro e do faltoso e até os empurrões. Ora aqui está um momento interessante – e muito realista do que acontece nos relvados. O mesmo sucede com o árbitro a isolar os jogadores prevaricadores e, como não podia deixar de ser, aplicar as regras das cartolinas coloridas. Sim, sim, experimentem usar a entrada de carrinho por trás e vão ver o que que sucede... Da mesma forma, as comemorações dos golos são também vistosas e, em muitos casos, personalizadas. Assim, podemos ver o nosso Pauleta a fazer "aviãozinho" depois de marcar. É o delírio. Sim, sim, só nos espanta a falta de qualquer momento espectacular para quem tem o trabalho (e o mérito) de chegar ao final do Campeonato. Pelos vistos não houve tempo para programar um filme para cada selecção a erguer a taça. O candidato a campeão pode contentar-se apenas com uma bandeirinha do país respectivo e a singela mensagem: Parabéns, venceu o Euro. Obrigadinho...
Finalmente, uma palavra para os comentários de Jorge Perestrelo e Hélder Conduto, bem mais a propósito do que na edição *FIFA*. Ainda que não tenham o nível de sincronização de outros colegas, por exemplo, dos 'nuestros hermanos' que nos acompanham na mesma edição. Ainda assim, não há nada que se compara a um jogo totalmente sincronizado e dobrado na nossa língua. Sobretudo quando seguimos o relato 'in loco' do que se passa no relvado virtual.
Isso aconteceu no jogo de abertura, contra a Grécia, num excelente final de tarde no Estádio do Dragão (aliás, a iluminação nos diversos tipos de horário é verdadeiramente espectacular), com Perestrelo em forma a exclamar o primeiro golo de Pauleta: "Na cara do golo, balança a rede! É disto que o meu povo gosta!" Os louvores são extensíveis à luxuosa banda sonora que conta com vários intérpretes por cada país. Só não se percebe por que razão Nelly Furtado representa Portugal. Será que não existem intérpretes nacionais capazes de nos representarem sem ser "por empréstimo"? Olha, nem que fosse o Pedro Abrunhosa... Ficam-nos os fantásticos cânticos nacionais, de longe os melhores que já vimos. Agora todos, só-só, só mais um!... Viva □ **Paulo Portugal**

Jorge Perestrelo e Hélder Conduto voltam a ocupar-se dos comentários

E a arquitectura dos estádios também...

OS "CONVOCADOS"

Eis a selecção escolhida por defeito para o Euro. Ainda antes de Scolari eleger os seus pupilos mais utilizados. Para uma táctica de 4-2-3-1...

GR Ricardo
DD Paulo Ferreira
DC Fernando Meira
DC Fernando Couto
DE Rui Jorge
MD Maniche
MD Tiago
MD Figo
ME Jorge Conceição
MA Rui Costa
PC Pauleta

SUPELENTES

GR Vítor Baía
DC Ricardo Rocha
ME Hugo Viana
MA Simão
MA Deco
PL Nuno Gomes
MA João Pinto

RESERVAS

Com estes e com os supelentes já podemos ser seleccionadores de sofá... E, já agora, escolher todas as tácticas.

GR Nélson
GR Quim
DE Nuno Valente
MA Luís Loureiro
DD Frechaut
DD Miguel
DC Ricardo Carvalho
DC Beto
DE Mário Silva
DE Rogério Matias
MA Petit
MD Cristiano Ronaldo
MC Costinha
MC Nuno Assis
MC Pedro Mendes
MC Silas
ME Boa Morte
MA Marco Ferreira
DC Andrade
MA Quaresma
PL Hélder Postiga

A NOSSA SELECÇÃO

O perfil é atacante, num claro 4-4-2 (que pode ser desdobrado num 4-3-3). Faça o leitor a sua selecção.

GR Ricardo
DD Miguel
DC Fernando Couto
DC Ricardo Carvalho
DE Nuno Valente
MD Sérgio Conceição
MA Rui Costa
MA Figo
ME Maniche
PL Nuno Gomes
PL Pauleta

EXCLUSIVO

AS ARMAS DE KILLZONE™

DESCOBRE O ARSENAL QUE TERÁS À DISPOSIÇÃO NA ZONA DE MORTE

10 MANDAMENTOS DE KILLZONE

1 É um jogo baseado numa equipa, mas só se controla um dos membros.
2 Os membros da equipa não podem ser mortos: a função deles é proteger-nos.
3 Existem quatro personagens jogáveis.
4 O jogo tem 26 níveis longuíssimos.
5 Estão disponíveis 22 tipos de armas diferentes para se jogar.
6 Luta-se contra homens e não contra 'aliens'.
7 Os maus usam máscara de gás e pertencem à Helghast.
8 O jogador pertence à organização ISA que defende os interesses da Terra.
9 Não existem veículos, mas tem-se à disposição armas fixas gigantescas.
10 O jogo terá um modo 'online' que se pode jogar com 12 jogadores.

As sequências de recarregar as armas é absolutamente fabulosa

Prometemos à cinco edições voltar à carga com o fabuloso *Killzone* assim que nos fossem revelados mostrados mais pormenores aquele que será, com toda certeza, o melhor 'first person shooter' de sempre. Aqui estamos a cumprir a promessa.
Para os mais distraídos, o jogo passa-se no futuro, a humanidade e entregou-se à colonização de toda a galáxia e, sem qualquer aviso, uma facção militarista dissidente conhecida por Helghast desencadeia um ataque contra as forças leais à Terra, conhecidos como ISA, algures num planeta próximo.
De todos os militares da ISA, sobrevivem apenas quatros soldados (a nossa equipa, claro!) que ficam encurralados por soldados da Helghast. E é nesta zona de morte ('killzone') que vai começar toda a acção que se extenderá por 26 longos níveis. Como se não bastasse, as naves da força separatista Helghast não param de aterrar a largar mais e mais soldados com máscaras e oculares cor-de-laranja para esta zona de catástrofe. Muito bem, já estão a ver o que vos espera no final do ano, quando o jogo for lançado. O jogo terá quatro personagens jogáveis – ainda só conhecemos o Lugger e o Templar – mas só se comanda um. Os restantes três têm como missão seguir-nos e zelar pela nossa vida. Felizmente, não temos de nos preocupar com eles porque não podem ser abatidos. Pelo contrário, o jogador não tem essa sorte e, qualquer deslize, temos de recomeçar de novo. Para acreditarem na grandiosidade deste jogo que continua a ser desenvolvido pela Guerrilla Games, mostramos-vos-emos todas as armas que poderão utilizar durante o jogo. São muitas e eficazes, mas mais do que utilizar a força das armas, há que saber escolher a arma adequada a cada situação e, independentemente da personagem que se escolher no começo do jogo, não se esquecer de que este será um jogo de equipa. E, como se trata de uma equipa, tem que se trabalhar em sintonia para aniquilar todos os membros da Helghast que aparecerem à frente. Uma das mais eficazes e furtivas armas é a carabina 'sniper' que possui uma mira fabulosa para vermos tudo ao longe com um detalhe impressionante. Mas há muitas mais armas. Ora, vejam lá se não é verdade. ■ **N.P.L.**

Companhia Guerrilla Editora SCEE Distribuidora SCE Portugal Género FPS

AS ARMAS DA HELGHAST

Pistola de batalha

É quase um minicanhão em forma de pistola. Cada tiro representa uma baixa

Pistola automática

Uma excelente arma com poder de fogo elevado e uma pontaria invejável

Emplaced AA

É o terror do esquadrão ISA. A arma é pesada, letal e difícil de ser neutralizada

LMG

Esta metralhadora ligeira pode ser um problema nas mãos erradas

ADAT Emplaced

Mais uma metralhadora pesada fixa que não dará descanso aos bravos militares da ISA

Canhão automático

É uma das armas leves mais destrutivas e muito útil para rebentar paredes

Metralhadora de assalto

Podia chamar-se "costureira", porque fura e corta tudo o [illegible] estiver no seu raio de acção

Faca

Está ensanguentada com o sangue de um camarada menos prudente

ALAT

Utilizada pela Helghast para rebentar tudo onde estivermos escondidos

Designator

Mais uma arma [illegible] às ordens das [illegible]

Sniper Rifle

Uma das nossas preferidas, por ter uma mira ultra certeira e um longo alcance

Lança-mísseis

É um problema para os homens da força ISA. Basta um disparo e lá vão uma dúzia de militares pelo ar

AS ARMAS DA ISA

Faca

Quando não se quer despertar atenções, saca-se da faca e degola-se o inimigo

Granada

Conhecem alguma coisa melhor para limpar o caminho cheio de inimigos?

Lança-mísseis

Com este "brinquedo", não há nada que fique de pé. Nem paredes, nem soldados, nem nada

Metralhadora pesada

Muita eficaz quando os inimigos aparecem de todos os lados dispostos a aniquilar-nos

Pistola

De tiro em tiro, lá vão tombando os soldados da Helghast

M82

Esta metralhadora vai ser a sua namorada. Nunca a largue se quiser sobreviver

Luger

Tiro certeiro é com esta "menina". E o som dos disparos é viciante

Lança-granadas

Muito simples de utilizar e não dá coice. Seleccione o alvo e... cá vai disto

Metralhadora

Ideal para cortar ao meio tudo o que aparecer pela frente

Shotgun

Pode não parecer grande coisa, mas tem um poder de destruição que desafia a lógica

SMS

Esta pistola-metralhadora vai dar imenso jeito quando estiver cansado

Barco de assalto

É neste barco blindado que são transportadas as tropas da Helghast para combater os soldados do esquadrão ISA

■ *Nos confins da Sibéria, que mistérios guardará uma porta fechada?*

■ *Não há obstáculo que me detenha. Se for preciso, vou ao fim do mundo!*

Agasalhe-se porque nas próximas páginas vamos rumar à Sibéria, numa viagem ao mundo imaginário criado por Benoît Sokal. Estivemos com o autor em Paris e ficámos a conhecer os pormenores mais importantes de *Syberia II*, o novo título da Microids. Será que os mamutes estão extintos? Há quem creia que não. Se também acredita na sua existência, seja bem-vindo a bordo deste fascinante jogo.

■ *O retrato de família não podia estar mais completo*

SYBERIA

– Promete-me, Kate.
– Prometo-lhe Hans. Iremos à Sibéria!

Kate está decidida, vai prosseguir o sonho de Hans e descobrir se o velho construtor de brinquedos é mesmo um génio ou se a alegada existência de mamutes nas gélidas terras siberianas não passa de um delírio. É este o ponto de partida para a segunda e última parte de *Syberia*. Ou seja, a aventura retoma exactamente o ponto onde nos havia deixado no final da primeira parte, o que não significa que seja absolutamente fundamental ter jogado a fase inicial para perceber esta, É que apesar de

haver uma linha condutora que as liga, ambas são estanques e até têm algumas personagens diferentes. *Syberia II* não é uma sequela, o objectivo do jogo é contar o fim de uma história que, se não fosse a sua densidade, se resumia a um único lançamento – quem o garante é Benoît Sokal (ver caixa), a alma desta gélida aventura que nos transporta para universos que só a tecnologia e muita criatividade tornam possíveis.

Benoît Sokal começou a trabalhar em *SII* logo após o lançamento da primeira parte e, apesar de garantir que o novo jogo não representa uma revolução tecnológica, assume que foram introduzidas melhorias, sobretudo em detalhes gráficos como as sombras, as pegadas na neve, a criação de ambientes e os décors. "Estes avanços contribuem para melhorar o processo de criação", diz Sokal: e acrescenta. A minha vocação é contar a história, mas gosto de supervisionar todos os aspectos do jogo, desde a parte gráfica, à música e aos 'décors'." Também a animação se tornou mais fluída com o aumento de acção dentro dos cenários e de amplitude dos ambientes. Há cenas paralelas que não contribuem para a acção, mas que nos transmitem a noção de mundos bastante amplos e dão

Na vida temos de fazer escolhas. Kate optou pela aventura.

Haverá aqui alguma pista boa?

Olha, parece o metro de Nova Iorque!

mais ritmo à história. Sokal confessa que tudo se deve ao seu "fascínio pelas imagens virtuais e pelas possibilidades que elas oferecem". Em *Syberia*, Kate Walker é uma advogada nova iorquina em ascensão na carreira que percorre toda a Europa em busca de Hans Voralberg. Hans é o herdeiro de uma fábrica de brinquedos e inventor de autómatos, que teve um acidente em criança mantém preso a uma infância tardia e que se recusa a acreditar na extinção dos mamutes da face da Terra – mesmo quando os especialistas do Museu de História Natural de Paris garantem que estes animais de grandes dimensões desapareceram há cerca de 4000 anos. Fantasia é fantasia, por isso...

Esta demanda provoca em Kate uma mudança radical. A certa altura, a voz do coração fala mais alto e a jovem urbana prepara-se para dar à sua vida um novo rumo, deixando para trás tudo o que valorizava até aí para seguir uma utopia, ou talvez não.

Kate e Hans não vão enfrentar as estepes geladas da Rússia sozinhos. Ao longo do extenso percurso entre Aralbad e a mítica ilha de Syberia vários são os personagens a interagir com os protagonistas. Quem conhece o primeiro jogo lembra-se certamente de Oscar, o autómato criado por Hans, cujo papel principal, desta vez, é conduzir o comboio onde se desenrola grande parte da acção, embora o personagem evolua ao longo da travessia.

Nem o frio arrefece os ímpetos criminosos de Ivan, um bandido da pior espécie que, ao ouvir falar dos planos de Kate, vê aí uma oportunidade de aplicar um golpe. Normalmente, a tiracolo de Ivan está Igor, um marginal muito mais 'soft', mas de personalidade maleável.

O trio Kate, Oscar e Hans transforma-se em quarteto quando a eles se junta Youki – uma criatura simpática, meio cão, meio foca – que, por acaso, vai para os mesmos lados em busca da sua terra natal. Pelo caminho vão ainda encontrar o supremo sacerdote do Mosteiro de Romansbourg, uma figura obscura, uma alma atormentada que pode ajudar Kate a ultrapassar

BENOÎT SOKAL

Quem é a mente por detrás de toda a história de Syberia? Muito simplesmente um dos maiores vultos da BD e dos vídeo-jogos. Apresentamos-lhe Benoît Sokal! Em 1954 nasce em Bruxelas o elemento mais novo da família Sokal. Com apenas 20 anos, Benoît começa a manifestar a sua genialidade no campo da BD ao criar o seu personagem mais conhecido, o Inspector Canardo, cujas aventuras por um universo bem negro estão traduzidas em mais de dez línguas. Nos anos 90 o computador passa a ser uma das suas ferramentas de desenho. Pouco depois descobre o mundo dos vídeo-jogos onde se afirma com o lançamento do aclamado Amerzone. Com Syberia é eleito personalidade do ano de 2002 nos Fénix Awards. Na forja está já um novo jogo passado em África.

O melhor é arranjar aliados. Todas as ajudas são poucas!

■ *Deixar tudo para seguir um sonho. Quantos se podem orgulhar do mesmo?*

o primeiro local do jogo... Só que o preço a pagar pode parecer exagerado a Miss Walker.
De comboio, de barco ou a pé, o grupo de Kate parte de Romansbourg embrenhando-se numa aventura onde a fantasia ocupa um lugar importante.
Cidades decadentes, pontes, montanhas e escarpas, florestas percorridas por rios e até uma aldeia-fantasma são alguns dos cenários que vamos encontrar em *Syberia II*. Aliás, esta é uma das partes a que Sokal dedica maior atenção. "Os cenários e a história é que comandam. Tenho uma ideia e testo-a sobre o cenário, depois vou adaptando para que resulte melhor na história, mas a primeira construção é mental", diz.
Uma das principais fontes de inspiração do criador foi a arquitectura da zona. Para a conhecer melhor, Sokal viajou pelos territórios da ex-União Soviética.
Cada mundo é marcado por um tipo de arquitectura diferente: anos 20, anos 30 e socialista soviética.
De especial importância para Sokal são as sequências cinemáticas estrategicamente colocadas em partes importantes do jogo para dar à "dramarturgia o ritmo certo e apesar de retirarem algum papel ao jogador, dão-lhe emoções suplementares", explica.
Será que depois de tanto esforço Hans vai provar que sempre esteve certo e que os mamutes sobreviveram até aos nossos dias?
Claro que Benoît Sokal não quis estragar a surpresa, por isso não confirmou a existência dos seres pré-históricos. Uma coisa é certa, os mamutes são uns dos personagens da história.
Para bom entendedor...

☐ **Vanda Lopes, em Paris**

■ *Está quase, é só mais um bocadinho de balanço!*

Estará Hans certo? Haverá mesmo mamutes na Sibéria?

■ Como sou um gato, isto não custa nada!

SHREK 2

O ogre verde está em grande: podemos vê-lo no cinema, mas também jogá-lo na PlayStation2

É impressionante o sucesso do ogre verde que comia lagartas viscosas (mas muito gostosas, segundo ele), escovava os dentes com minhocas espremidas e alimentava-se de peixes que pereciam diante as suas descargas flatulências, em pleno e infecto pântano. O povo delirou também com o asno falante e, como não podia deixar de ser, com as vozes de Mike Meyers (para Shrek) e Eddie Murphy (para o Burro). Sim, sim, mas os mais novos não prescindem por nada as dobragens portuguesas. E com razão.
Como não podia deixar de ser, adivinha-se mais um sucesso cinematográfico de animação que recebe a necessária adaptação para formato virtual. É assim a política dos 'blockbusters', aqui com um eco generoso através da parceira entre os estúdios DreamWorks e a licença da Activision e Luxoflux (que já nos deu, por exemplo, *True Crime*). Para perceber o andamento do jogo (já em fase final), a imprensa europeia foi convidada para a apresentação deste título, em Londres, mas também para assistir à antestreia mundial de algumas sequências do filme *Shrek 2*. Depois de ver o que vimos e de jogar o que jogámos, parece lógico dizer que tanto o filme como o jogo estão votados para o mega-sucesso, apesar da conversão para a nossa língua não estar ainda garantida.
Para os jogadores entendidos em inglês (a maioria?), a locução dos 'voice-alikes' do excelente 'cast' de vozes conta, para além de Meyers, Murphy e Cameron Diaz, com Antonio Banderas, no papel do gato Puss and Boots (o Gato das Botas), mas também de Ruppert Everett, Julie Andrews e John Cleese. O resultado promete deixar ficar todos satisfeitos, em particular pelo gato que rouba quase todas as cenas em que entra. O género adoptado é a aventura, com o uso de personagens alternativas (à semelhança de outros jogos), mas que evolui para um modo RPG, já que vão sendo adquiridos valores que podem ser trocados por 'upgrades' diversos, como força, destreza, etc.
Já agora, antes de entrar na descrição do jogo propriamente dito, valerá a pena descrever os pontos fortes do filme, baseados naquilo que vimos, mas também nas fortes gargalhadas. Tudo começa após o final feliz do filme original, isto é, com ogre e a princesa Fiona, já na pele da ogre e, logicamente, apaixonada por Shrek. Como se impõe nas sequelas, a produção (tal como a história) torna-se mais ambiciosa. É assim que a jovem de tom verde convida o seu "mais que tudo" a visitar os pais no reino "Far far away" (longe demais), que mais não é do que uma réplica de... Hollywood, onde emerge um reinado em grande parte semelhante à Meca dos sonhos. Só com a diferença de receber o protagonismo de uma nova personagem – o Gato das Botas, no papel de um espadachim (e amante) latino contratado pelo genro, mas que acaba por se juntar à pandilha. E a coisa evolui...
Já no jogo controlamos quatro personagens (num total de dez), mas com a possibilidade de jogar com duas ou três ao mesmo tempo (num modo cooperativo, muito mais interessante do que apenas com um jogador) naquilo que o produtor executivo da Activision, Chris Hewish, designou por "buddy system". O ambiente gráfico faz lembrar o filme e os comandos são intuitivos. Logo no pântano de Shrek – uma espécie de nível tutorial – passamos a alternar de personagem e a perceber as suas diferentes nuances, poderes e atributos.
No nível introdutório, Shrek, Fiona, Burro e o Homem-Bolacha (o Gingerbread Man) começam por coleccionar olhos de caracóis, moedas e até fotografias do filme. No entanto, cada personagem possui poderes diferentes. Por exemplo, Shrek consegue pegar em objectos e atirá-los, enquanto Fiona serve um pouco para ganhar tempo; já o burrito executa uns fenomenais coices, úteis para superar determinadas barreiras, e o biscoito andante tem o poder de conduzir inimigos para ratoeiras usando bolachas como um isco.
Já no nível 'Prison Break' temos o Gingerbread Man, o Lobo Mau (disfarçado de avozinha), a Sininho e o Capuchinho Vermelho em acção e em fuga. É o delírio, com um tipo de humor que em nada fica a dever às piadas dos argumentistas do filme.

Olha aqui o Gato das Botas, no papel de um espadachim (e amante) latino

■ *Eh lá! Quem é que vem aí?*

No final de cada nível, o jogador tem uma espécie de mini-jogo, intitulado 'Hero time', em que a personagem tem uma missão individual – assume-se em herói do jogo. Na apresentação foi demonstrado um nível em que o dragão tinha de voar, desviar-se de obstáculos e coleccionar objectos, num crescente de dificuldade. Já no 'hero time' de Puss and Boots dedicava-se a um jogo de plataformas (muito semelhante ao Sonic original) em que tinha de desviar-se dos objectos que lhe eram atirados. Pelo que vimos, a palavra dominante é que se tratam de níveis equilibrados e graficamente atraentes. Percebe-se, muito justamente, que o jogo pretende produzir um tipo de gozo muito semelhante ao filme. O que acaba por conseguir, em grande parte pelas imagens que antecedem cada novo nível, mas também pela qualidade das animações cheias de humor. Para além destas missões individuais, Chris mostrou ainda um boss final, como aquele que está presente no nível 'Rumble'. Trata-se de uma espécie de Troll, que atira minas às personagens do jogo e que terão de lhas devolver de modo a tentar acabar-lhe com a raça… A tarefa, diga-se, não é nada fácil.

A verdade é que *Shrek 2* promete ser um jogo atraente para diferentes faixas etárias, apesar do seu ar juvenil. O que os produtores da Acitivison prometem – e nós percebemos pela experiência de jogo – são algumas horas de pura aventura visual, temperada por um lado de combate e solução de enigmas que podem necessitar da conjugação de várias personagens para serem resolvidos. Tudo temperado com muita exploração e, claro, muito humor. Shrek virtual? Venha ele! □ **Paulo Portugal**

Companhia Luxoflux
Editora Activision
Distribuidora Ecofilmes
Género Aventura/Acção

■ *Este barril pesa como o "caraças"! O que me vale é este meu amiguinho sempre a arreganhar a taxa*

CHRIS HEWISH Produtor executivo da Activision

"USÁMOS OS MODELOS E AS TEXTURAS DO FILME"

Pode começar por explicar como foi que se desenvolveu este projecto em articulação com o estúdio? E como chegou a esta fase?

A Activision está sempre à procura de novas licenças de grande perfil que possam originar jogos igualmente de qualidade. Quando vimos *Shrek* percebemos que se tratava de um produto que nos permitiria fazer grandes jogos. Depois de obtermos a licenças, tivemos de decidir que tipo de jogo queriamos fazer, mas desde o início percebemos que seria um jogo de aventura. Isto porque tanto o primeiro filme, como agora o segundo, são ambos aventuras. Foi por isso que fomos ter com a Luxoflux, que já fizera grandes jogos, como o *True Crime* ou *Vigilante 8*...

... apesar de serem muito diferentes de *Shrek*...

Sim, muito diferentes!(risos). A verdade é que muita gente nessa companhia queriam fazer um jogo diferente. Portanto, tínhamos o talento a vontade de fazer o jogo.

Nessa altura tinham já a ideia formada de incluir várias personagens que podiam ser jogadas de forma alternativa?

Essa decisão veio depois da Luxoflux entrar no projecto. Encontrámo-nos com a DreamWorks, falámos do filme e depois começámos a pensar no jogo. Sabíamos que queríamos um jogo de aventura, mas não o tipo de elementos que teria. Uma das coisas que saltaram à vista era que se tratava de um filme chamado Shrek, mas que tinha várias outras personagens importantes, como o Burro, a Fiona, e agora o Puss and Boots. Foi isso que quisemos transportar para o jogo.

Teve algum tipo de colaboração com os animadores do filme?

Quando as pessoas vêem o jogo, percebem que se trata de uma adaptação de *Shrek*, o ambiente é muito semelhante. Por outro lado, pudemos usar os modelos e as texturas que eles estavam a usar para o filme e adaptá-los para o jogo. Apesar de não os podermos incluir no jogo porque a máquina não tem essa capacidade, pudemos trabalhá-los a partir dos originais. O resultado fala por si.

É verdade que não puderam usar as vozes do filme? Mas o resultado é quase idêntico...

Sim, é verdade. Como os actores estavam com tanto trabalho não puderam participar nesta dobragem, por isso procurámos pessoas que tivessem a voz muito parecida com a de eles e apresentámo-los aos actores para escolherem os que fossem mais parecidos com a sua voz. Por exemplo, a pessoa que dobra o Eddie Murphy é o "duplo de voz oficial do actor. É o único a quem é permitido dobrar a voz dele. Ele ganha a vida a imitar o Eddie Murphy. Os outros também foram boas escolhas.

Existe alguma possibilidade de o jogo vir a ser dobrado em português?

Isso é algo que não podemos ainda confirmar, mas seria bom.

Além do género aventuras, o jogo tem também uma vertente próxima dos RPG. A decisão de incluir esses elementos veio depois?

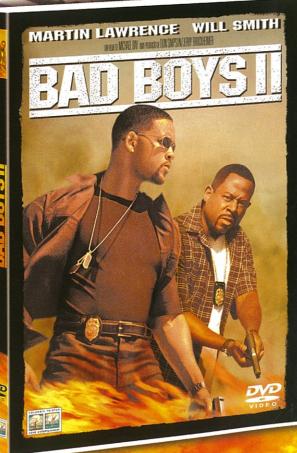
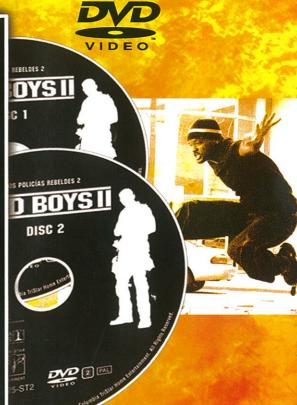
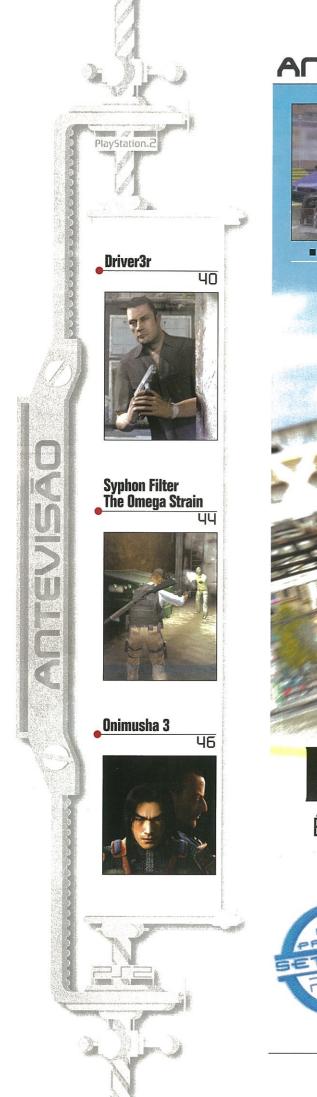
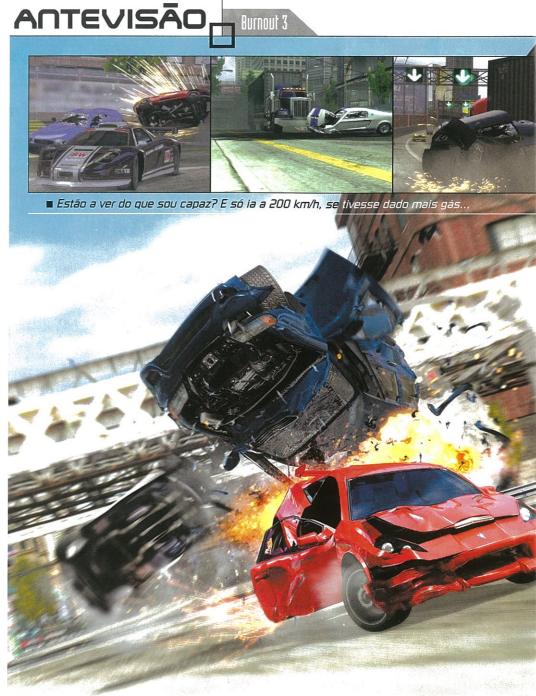
Sim, foi um melhoramento para o jogo. Nós queríamos encontrar novos modos para o jogador se interessar pelo jogo. Isso permite equilibrar o jogo à medida de cada um; se quer fazer tudo de uma forma mais violenta para progredir, então coloca todos os 'upgrades' na força; mas; se preferir coleccionar tudo, então terá de os usar em outras áreas.

Que tipo de inspiração tiveram para fazer este jogo?

Para o modo *Buddy*, ou seja, com várias personagens, vimos tudo o que havia, desde *Gauntlet*, *Baldur's Gate*, *Final Fantasy's*, entre outros.

A licença que têm permite-lhes fazer um Shrek3?

Sim, estamos a pensar nisso.

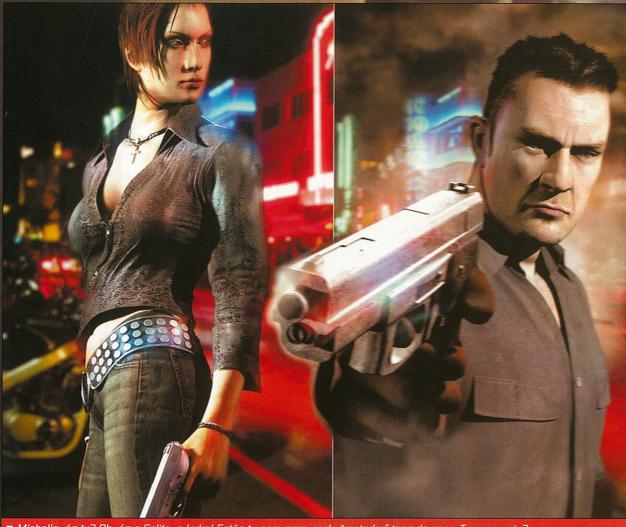
□ **Paulo Portugal, em Londres**

■ *Estão a ver do que sou capaz? E só ia a 200 km/h, se tivesse dado mais gás...*

BURNOUT 3

É o Arcade mais sensacional e destrutivo de sempre! Já conduzimos nas pistas todas e ainda estamos zonzos...

Companhia | Editora | Distribuidora | Género

Acelera-se até mais não e faz--se pontaria aos incautos adversários

Mais um carrinho de pernas para o ar. Parece mesmo uma tartaruga, não parece?

OK, nada que se assemelhe com a crua realidade das nossas estradas, é claro – mas olhem que anda lá bem perto. Com a diferença de que no novo *Burnout* move-nos o excesso de divertimento e a alucinação pura de usar os carros como verdadeiras armas de arremesso. Pois que outro tipo de sensação poderá existir em conduzir no lado errado da faixa de rodagem, criar uma relação de dependência do botão da nitro, fazer razias aos incautos condutores, atirar com os outros pilotos para o separador e, até, receber pontos pela condução mais agressiva? Não me dizem?
Ainda por cima agora com seis manfios ao volante, em vez de três, que nos desafiam a jogar 'online' com outros cavaleiros do asfalto. Pais destas crianças ainda não encartadas, arranquem-lhes a revista das mãos e não contribuam para a má formação dos vossos filhos! E o senhor aí, que sente uma irresistível atracção por este brinquedo perigoso, cuidado, não vá trocar o pedal do acelerador pelo "X" do comando negro da PS2. Pois olhe que as aselhices pagam-se caro com fabulosos e acrobáticos despistes que vemos em câmara lenta.
A verdade é que são jogos assim, politicamente incorrectos a dizer chega, que ganham os favores e a atenção do maralhal sequioso de emoções fortes ao volante (mesmo que seja um 'gamepad'). É claro que nesse capítulo a tradição de chapa batida de *Burnout* dá cartas. Pois é, nesta terceira versão foi dado ouvidos aos 'testers' e elevaram o excesso a novos limites. Pelo menos foi isso que nos foi dado ver numa romaria de estudo que fizemos aos escritórios da EA, em Lisboa, para testar este animal enfurecido. Em Setembro chega a vossa vez. Se se atreverem...
Perdoe o estimado leitor se sentiu um travo a palha nestes primeiros parágrafos; é que não é todos os dias que pomos os olhos (e dedos) em cima de uma bisarma destas.
É que mesmo depois do alucinante *Burnout 2*, a sensação de velocidade parece ter ganho novas asas e a possibilidade de jogar 'online' (em exclusivo na PS2 – 'sorry', malta da Xbox...). Mas comecemos devagar.
A primeira nota é a seguinte: em *Burnout 3*, não se trata de evitar as colisões, como sucedia na edição anterior, mas ganhar pontos a provocar o caos, ao mesmo tempo que surripiam o 'power' e a torque aos rivais, provocando os mais espectaculares acidentes. Com a particularidade de, nesses casos, não se perder tempo nem direcção. Por isso, quanto mais violento for o embate, melhor. Já se vê que são de esperar os mais violentos embates. Em suma, a ruína das seguradoras... e o prazer dos jogadores que vibram com a chapa retorcida. É preciso dizê-lo que agora vemos as portas que abrem e saltam, os carros que rodopiam no ar e se despedaçam em vários bocados. Só não se vêem os condutores a atravessarem o pára-brisas, como tem sido desejado por muitos. Mas a bem da sanidade global, os produtores acharam melhor não evoluir por aí... Então, e uns figurantes pedestres para animar a coisa? Eh, eh...
A segunda nota é a de que não passam despercebidas as inovações gráficas dos cenários e dos modelos automóveis, ainda que na versão que vimos se tenha optado por texturas mais ásperas do que, por exemplo, em *Burnout 2*, embora sem perder pitada de um impressionante 'framerate'. Nesse sentido, nem em *Need for Speed Underground* vimos uma tão vibrante sensação de velocidade. Contudo, são os efeitos especiais áudio que escapam dos motores de alta compressão que mais dão nas vistas (neste caso, nos ouvidos). Por fim, a cada embate, é-nos fornecido um registo pormenorizado dos danos.
Finalmente, o jogo 'online'. Enfim, ainda não vimos o resultado e – para dizer a verdade – estamos até um pouco cépticos, pois será uma tarefa bem árdua de contornar o facto de recriar o tráfego num jogo 'online' que é virtualmente jogado por centenas ou milhares de jogadores que partilham o mesmo ambiente. Em todo o caso, é já seguro dizer que os rapazes da Criterion se preparam para nos surpreender com uma experiência bem radical.
Apesar da versão que vimos ter apenas cinco pistas (duas nos Estados Unidos e, duas na Europa e uma na Ásia, com diferentes tipos de carro para cada uma delas). A esse respeito, devo dizer que as pistas na Europa, tanto a Alpine – um circuito sinuoso com piso parcialmente com gelo – como a Vineyard – um traçado semiurbano e muito movimentado na Côte D'Azur – me enchem quase as medidas. Embora seja injusto menosprezar as pistas americanas, sobretudo a urbana Downtown, que mais parece uma versão fantasiada de Manhattan. É que, afinal de contas, grand eparte do gozo reside no tipo de automóvel que conduzimos.
Em termos de condução, conta cada vez mais o puro instinto, pois não há reflexos que acompanhem a rapidez dos vertiginosos acontecimentos. Mas há alguns truques que podemos partilhar. Um deles tem que ver com o modo como podemos segurar o carro lançado numa curva. Pois basta dar um cheirinho de travão para ele se agarrar ao asfalto (terra batida ou gelo) e seguir viagem. Quando se torna impossível evitar o sinistro, mais vale apreciar bem os danos. Para isso, nada como premir o botão R1 e ver tudo em 'slow motion'. O condutor cuidadoso poderá ainda dar uma espreitadela sobre o que se passa atrás de si recorrendo ao botão L1. Agora atenção, quando se viaja a 175 Mph (ou seja, 280 kms por hora!...), tudo se passa muito, mesmo muito, depressa... Então, até breve e com mais detalhes sobre este jogão. Vrummmmm... □ **Paulo Portugal**

■ *Michelle, és tu? Ah, és a Calita, a ladra! Então tu com esse ar de "matador" tens de ser o Tanner, certo?*

DRIV3R

Até aqui a jogabilidade dos anteriores Driver tem estado além das capacidades do 'hardware'. Bem-vindos ao presente! Para o terceiro jogo, a Refections concebeu um prodígio capaz de pôr os cabelos em pé dos entusiastas da condução impregnada de acção. Só esperamos que o ligeiro atraso na edição permita limar os pequenos senãos.

Companhia Reflections Interactive Editora Atari Distribuidora Atari Género Acção/Condução

Tanner regressa ao activo e tem 30 longas missões pela frente. Se se chatear, pode dar uma de 'easyrider'

Lembram-se de *Grand Theft Auto*? Pois esqueçam-no! Pelo menos até à edição do anunciado *San Andreas*, ao que se sabe (também ele) uma vez mais adiado – quem sabe se para se aperfeiçoar mais do que os numerosos clones que ameaçam retirar-lhe o reinado do mais 'cool' do mercado e o mais apetecido de todos. Depois já de *True Crime*, uma excelente evolução do género, eis que os magos da Refections Interactive, em parceria com a Atari, revolucionaram a já de si excelente tecnologia de *Driver* e se preparam para apresentar um jogo capaz de fazer parar o... trânsito. Até lá, esperamos que os aspectos menos conseguidos sejam aproximados à excelência da condução febril e à capacidade de desgaste da quase ilimitada variedade de veículos que temos à disposição em *Driv3r*. Agora só nos resta voltar a vestir a casaca de Tanner, o anti-herói e polícia à paisana que se infiltra numa organização de tráfico de carros de luxo para descobrir a identidade do comprador de 40 carrões. Desta vez, com um perfil digno de uma grande produção de Hollywood, com direito a um filme introdutório de Ridley Scott, intitulado *Run the Gauntlet*, que está disponível no 'site' oficial do jogo desde Janeiro passado.

Só teremos de os imaginar numa acção que nos faz lembrar o filme *60 Segundos*, pois tudo gira à volta de um monumental roubo de carros de luxo. Mas haverá alguém com dois dedos de testa, e com um mínimo de interesse pela condução, que não colocará já este jogo no topo de sua 'wish list'? Por aqui, o mais difícil é mesmo ter de largar esta versão de antevisão e passar para o teste de um outro jogo qualquer.

A série Driver é daquelas que dispensa qualquer tipo de apresentações. Falam por si as delirantes e anteriores versões que deixaram a comunidade de jogadores em polvorosa e em estado de perfeita alienação colectiva. Em grande parte pelo realismo físico do 'design' dos modelos automóveis e do seu comportamento, mas também

■ É muita acção junta, digna de um filme de Hollywood

■ Tanner passeia-se frente a este estádio que existe mesmo. Não acreditam?

■ Estamos em Nice. É caso para dizer "So Nice in Nice", lembram-se?

pela sua capacidade de destruição. Ainda me lembro do primeiro jogo, lançado em 1999, para a PlayStation, baseado no efeito (bem) conseguido de *Destruction Derby* que, como se sabe, investiu tudo no realismo dos automóveis e na simulação de condução. Se bem que a máquina original da Sony não conseguisse acompanhar a exigência gráfica de então – mas agora é tudo diferente. Para cumprir os objectivos, é requisitada toda a nossa habilidade e treino para cumprir as várias missões com eficácia e rapidez. E para jogar, podemos evoluir na história, no modo 'undercover', ao longo de 30 missões, mas também não está excluído o puro gozo (como vem sendo habitual), com a possibilidade de passear pelas cidades – o código que vimos tinha apenas Miami e Nice, mas estarão disponíveis na versão final as cidades de Florida e Istambul – escolhendo ainda a hora do dia, que nos permite desfrutar de excelentes madrugadas, dia, noite ou um magnífico entardecer torrado pelas cores do Sol.
À escolha do freguês está também carro, camião, carrinha, barco ou moto – adequados à cidade em questão. Assim, poderemos ter o gozo de escolher um Citroën GS (alguém se lembra?) dos anos 70 ou um Lamborghini para fazer o contra-ponto. Esse passeio permite-nos igualmente fazer algum turismo virtuaL (tão em voga cá na redacção – mas atenção vêem aí as férias...) e apreciar toda a arquitectura fielmente reproduzida dos verdadeiros locais.
Tudo começa com um tom sépia que nos mostra a zona litoral de Istambul e que depressa evolui para um cenário policial à mistura com o 'film noir'. A intenção cinematográfica é evidente pelo ambiente usado, mas também pelo tipo de apresentação. Como protagonistas surgem os actores Michael Madsen (lembram-se dele em *Kill Bill*?), Ving Rhames (em *O Acordar dos Mortos*?), Michelle Rodriguez (Lembram-se dela em *Resident Evil*, o filme?), mas também Mikey Rourke (*9 Semanas e Meia*?) e Iggy Pop (mais conhecido pelos discos *The Idiot* entre muitos outros). Em casa de Tanner – uma bela mansão, diga-se – , toca o telefone para uma missão (tal como em *Vice City*). É aqui que pegamos pela primeira vez num carro – e que sensação. Amortecedores a sério, condução

■ A cada esquina, lá estará Tanner pronto a actuar

Está mesmo igual, não está?! Mas esqueceram-se das antenas!

South-Pointe Tower, a autêntica; e a réplica virtual

Em cima, a realidade copiada

perfeita e, claro, todo o tipo de moças e chapa batida estão fielmente reproduzidas.
O pormenor vai ao ponto de podermos rebentar os pneus com um tiro... Menos convincente é o movimento de Tanner fora dos veículos. Alternando entre a primeira pessoa, dentro de portas, e na terceira pessoa, no exterior, mas com movimentos ainda pouco realistas e com problemas de câmara que esperamos ver superados na versão final.
Começamos por ir ao posto de Polícia, onde treinamos tiro ao alvo, e embarcamos em seguida para missões de eliminar suspeitos e missões cronometradas de carro, ou seja, sempre a passear, mas sem tempo para apreciar os belos cenários e efeitos de iluminação realista que são o melhor cartão de visita para vender este jogo. Da mesma forma, Tanner também pode surripiar qualquer veículo no melhor estilo *GTA* e usar um verdadeiro arsenal.
No ecrã, vamos acompanhando cuidadosamente o nível de saúde ou dano na viatura, termos além de um mapa, uma espécie de GPS, que mostra a posição em relação ao objectivo ou os perseguidores que vêm no seu encalço...
É claro que joguei o mais que pude e é óbvio que fiquei babado à espera de mais. Contudo não pude deixar de notar que ainda falta limar alguns pormenores para que o jogo possa reclamar o estatuto que lhe é merecido. Mas isso teremos de deixar para uma próxima oportunidade, já com um teste definitivo. Pelo menos, uma coisa é certa: estilo não lhe falta. ■ **Paulo Portugal**

Calita não é uma miúda normal, é a 'big boss' da organização South Beach que rouba carros. É fria, calculista, ambiciosa e eficiente. E gira, dizemos nós!

DATA PREVISTA JUN 2004 PS2

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

Molda um agente à tua imagem e vai à procura de um vírus biológico que ameaça a Humanidade

Há um vírus mortal que ameaça a paz e a segurança do Mundo. É uma espécie de arma biológica. Depende de nós evitar que ela chegue às mãos de gente perigosa. É este o desafio de *Syphon Filter: The Omega Strain*, no qual vestimos a pele de um agente secreto que tem como missão acabar com essa ameaça. Trata-se de um jogo de acção e algum suspense em que é fundamental dominar bem as armas de fogo. Ser um bom atirador é meio caminho andado para chegar longe. Um dos principais destaques deste título é a possibilidade de jogar 'online', que dá uma maior dimensão ao jogo, tornando-o num desafio muito mais espectacular. Também se torna bem mais viciante, pois à medida que vamos progredindo na história vamos querendo mais.

No fundo, nem damos pelo tempo passar e isso levar-nos-á a passar muitas horas em frente do televisor.

Antes de entrarmos no jogo propriamente dito, o primeiro desafio que enfrentamos é construir a nossa

Companhia SCEA Editora SCEE Distribuidora SCE Portugal Género Acção

O modo 'online' é o grande trunfo de SF:TOS, e um dos jogos mais apetecíveis do ano para jogar em rede

própria personagem. Trata-se de um exercício complexo e bastante minucioso, pois somos nós quem desenha as feições e o aspecto físico do agente secreto que em breve irá para o terreno. Logo à partida é fundamental escolher o sexo, depois definimos a cara, bem como as feições que pretendemos: tamanho e tipo de nariz, olhos, sobrancelhas, boca, orelhas, queixo... A seguir escolhemos a tonalidade da pele e, já agora, o tipo de cabelo. Temos ainda a possibilidade de definir o tamanho do corpo... Enfim, podemos criar um número infindável de personagens. Aliás, não será muito complicado transportar a nossa aparência e identidade para o jogo! Opções não faltam e com um bocadinho de sorte até nos podemos ver em acção!
Com a nossa imagem já definida, cabe-nos depois escolher o tipo de armas que pretendemos utilizar. De início as opções não são muitas, elas aumentarão à medida que formos progredindo no jogo... basta para isso que as "roubemos" aos inimigos entretanto eliminados. Ainda assim, é importante saber desde já que só podemos transportar quatro armas de cada vez, por isso é melhor fazerem as escolhas certas para não se arrependerem no terreno. Segue-se um treino bastante exigente e que será essencial para tomar o primeiro contacto com todos os pormenores do jogo. É como se fosse a recruta, onde temos de fazer vários exercícios semelhantes àquilo que vamos encontrar no terreno. Abrir portas, subir escadas, disparar contra alvos fixos ou móveis, e aprender a atacar o inimigo com uma faca são alguns exemplos de situações por que temos de passar até que, finalmente, cheguemos ao chamado teatro de guerra...
Mas, para entrarmos em cena, temos de escolher um nome. Ao contrário do que acontecia na primeira sequela de *Syphon Filter*, desta vez não jogamos como sendo Gabe Logan, que agora não é mais do que o gerente de uma agência, a Black Box, para quem vamos trabalhar nesta missão de parar o vírus e proteger o Mundo de todos os perigos. Digamos que a nossa função é simplesmente fazer o trabalho no terreno.
Sendo um jogo que exige constante atenção, podemos ficar desde já tranquilos quanto à jogabilidade, que assim à primeira vista é boa. O nosso agente tem a faculdade de, por exemplo, saltar, trepar, baixar-se rolar no chão... e qualquer dessas tarefas apresenta-se como sendo de fácil execução. O domínio dos controlos do jogo não são um bicho-de-sete-cabeças, e isso facilita bastante a nosso desempenho no terreno.
Mais complicado é, à partida, controlar na perfeição o campo de visão do nosso agente, o que perturba necessariamente a nossa pontaria quando disparamos contra um alvo. No entanto, este é um problema que acaba por ser ultrapassado... basta um pouco de paciência e de adaptação para que consigamos a coordenação entre a locomoção e o campo de visão da nossa personagem. Para afinar este aspecto, aquele período inicial de treino é decisivo e essencial...
Como forma de conseguirmos interceptar todos os potenciais utilizadores do vírus Syphon Filter, temos de passar com distinção todas as 17 missões do jogo. Cada uma passa-se num local diferente: tanto podemos estar no Japão, como no Iémen ou noutros locais bem mais exóticos. No entanto, não há motivo para apreensões, pois antes de se iniciar cada uma dessas aventuras realiza-se um 'briefing', onde somos colocados ao corrente daquilo que vamos encontrar, bem como dos objectivos a cumprir. Além disso, estamos sempre em contacto com os nossos superiores hierárquicos da agência Black Box, que nos dão todas as informações. Desta forma, não existe a mínima hipótese de nos sentirmos perdidos, sem saber muito bem o que fazer.
Neste contexto, se jogarmos 'online', a ajuda em cada uma das missões aumenta.
A própria interacção entre os vários jogadores vai dar mais dinamismo à acção. Aliás, há situações em que temos mesmo de pedir auxílio aos outros companheiros, pois pode dar-se o caso de ser necessária uma mãozinha amiga para passar um obstáculo.
É isso mesmo, o modo 'online' é o grande trunfo de *SF: TOS*, sendo mesmo já considerado como um dos jogos mais apetecíveis do ano para jogar em rede. Este facto promete cativar todos aqueles que gostam de jogar em grupo. A acção que este título nos oferece reforça ainda mais a ideia de que estamos em presença de um jogo interessante.
O aspecto gráfico é outro ponto a favor, pois os cenários apresentam-se simples mas muito próximos da realidade. Os efeitos visuais foram também muito bem cuidados. Quanto à banda sonora, composta por Mark Snow (autor da música do filme *X-Files*), chega a dar uma ideia de dramatismo, o que é bom para um jogo em que a acção está sempre presente.
Já não falta muito para que *Syphon Filter: The Omega Strain* esteja disponível ao público! E ainda há tanto por descobrir... □ **Carlos Nogueira**

Isto nem é muito difícil: detecta-ser o inimigo, entra-se de mansinho, faz-se pontaria e dispara-se! Nada de complicado, certo?!

Samanosuke é um exímio artista com a espada

Está a chegar aquele que promete ser um dos jogos mais interessantes e espectaculares do ano. *Onimusha 3* transporta-nos para duas realidades separadas por 500 anos de História: o Japão feudal do século XVI onde vigora a lei dos samurais e a mítica cidade de Paris dos tempos modernos, com todos os seus imponentes monumentos. Em qualquer dos casos, o desafio é o mesmo. É preciso acabar com a força de destruição de Nobunaga Oda e o seu

DATA PREVISTA JUN 2004 PS2

ONIMUSHA 3

Agarre-se à consola e desate a matar as estranhas criaturas que querem destruir Paris e acabar com o Japão do século XVI

Companhia Capcom Editora Capcom Distribuidora Electronic Arts Género Acção/Aventura

■ Lutas terríficas com espadas no centro de Paris. Original!

■ Olá, muito prazer. Conheces a Michelle, a miúda ali de baixo?

império do mal. Tratam-se de estranhas criaturas, que aparecem de todos os lados e que se preparam para tomar de assalto os dois locais onde se desenrola a acção. É com esta envolvente cena que se inicia a delicada missão dos nossos heróis.

De um lado, o polícia urbano Jacques Blanc que, depois de falar ao telemóvel com o filho, é informado que Paris está a ser invadida por seres desconhecidos que matam e destroem indiscriminadamente. Do outro lado, Akechi Samanosuke – que, no passado, exibe as suas artes refinadas de samurai na luta contra o mesmo inimigo. Os criadores do jogo basearam-se em dois actores da vida real para construir estas duas personagens. Falamos de Jean Reno e Takeshi Kaneshiro, que "emprestaram" o seu aspecto facial e físico. E diga-se, em abono da verdade, que ambos estão recriados quase na perfeição. Logo desde o primeiro instante, o jogo provoca uma sensação de realismo fora do comum. O grafismo 3D torna o jogo espectacular, mais parecendo estarmos dentro de um filme de acção produzido em Hollywood. Neste contexto, a banda sonora e os efeitos de áudio transportam-nos para uma nova dimensão completamente absorvente e ao mesmo tempo cativante. Outra coisa que *O3* tem de fantástico é a possibilidade de jogarmos dois jogos num só. Por quê? Basta ver o enredo, que é bastante inovador.

Depois de darmos um salto no tempo e no espaço – de Paris nos dias de hoje para o Japão do longínquo século XVI –, o samurai Akechi Samanosuke é "transportado" numa verdadeira máquina do tempo até às ruas da capital francesa onde Jacques Blanc está ferido e praticamente sem saída perante as temíveis criaturas de Nobunaga Oda.

De repente, nessa rua, onde está instalada uma grande tensão, surge Akechi com a sua espada de samurai, pronto a acabar com o poder do inimigo e destruir quem lhe apareça pela frente, até chegar o momento do confronto final com o chefe destas criaturas do mal. O sinistro líder do inimigo aparece pela primeira vez no topo do Arco do Triunfo.

Não se pense que esta aventura de Akechi Samanosuke até aos tempos modernos é feita com toda a naturalidade... pois acaba por ser engraçada a forma como o nosso herói contacta com a modernidade. A forma como ele pega num telemóvel ou como toma o primeiro contacto com os tiros de uma pistola é algo que enriquece (e de que maneira!) o jogo. Excelente é podermos combater o inimigo no Arco do Triunfo, em Notre Dame ou na Torre Eiffel. Os pormenores do exterior e do interior dos edifícios revelam algo muito fiel à realidade. É aqui que vem ao de cima a grande qualidade dos gráficos 3D, que nos proporcionam imagens bem próximas daquelas que poderíamos ver num filme.

Os gráficos 3D tornam o jogo espectacular. Parece que estamos dentro de um filme de acção

Como já dissemos, *O3* é um autêntico dois em um. Isto porque, além de desfrutarmos da acção em Paris, temos ainda a oportunidade de conduzir Jacques Blanc numa aventura semelhante no Japão. Isso mesmo, quando Akechi entra em acção na capital francesa, o polícia dos tempos modernos é "transportado" para um passado longínquo onde as espadas eram as armas utilizadas pelos samurais. Pois bem, Blanc tem agora a missão de acabar com as criaturas inimigas de Nobunaga Oda.

À partida tem apenas a sua pistola, que, é bom avisar desde já, não parece ser muito eficaz para acabar com as criaturas do mal que vão aparecendo pela frente. Para ter algum sucesso, o melhor é recolher algumas das armas que vão surgindo pelo caminho. Jacques pode encontrar uma espada de correntes, lanças e chicotes, bem como pesadas esferas, muito mais apropriadas para exterminar o inimigo.

Também Samanosuke, nos tempos modernos, tem a possibilidade de recolher outros adereços de combate que podem ser muito úteis, como sejam espadas gémeas ou longas e até machados.

Este é um jogo de acção pura onde o combate é uma constante. A emoção e a adrenalina também estão sempre presentes... – mas, para não ter surpresas desagradáveis, existem truques que é bom não esquecer. Em cada uma das batalhas é normal que sejamos atingidos pelo inimigo, o que nos leva a perder forças. Por isso é bom que suguemos a alma das estranhas criaturas à medida que os vamos eliminando, pois só assim podemos manter os nossos poderes no máximo. Esta é a forma de fazer com que os riscos de uma morte prematura sejam menores.

São estranhos os monstros que temos pela frente, e todos eles têm uma grande capacidade de luta. Por isso, é fundamental ter agilidade e, como os controlos do jogo são fáceis, conseguimos dominar todos os truques para eliminar os monstrinhos facilmente. Há no momento, que ter atenção à forma de abordar os diferentes inimigos de acordo com as suas características. Quando nos aparecerem aves que vão sobrevoando a cabeça do herói, temos de ter cuidado para não sermos atingidos por um estranho líquido verde, semelhante ao sangue que jorram quando morrem. Por outro lado, quando se tem pela frente criaturas gigantes... aí talvez o segredo seja atacar pelas costas.

Tudo isto são aspectos de um jogo que todos terão oportunidade de desfrutar assim que for colocado no mercado.

De qualquer forma, aqui fica um cheirinho de *Onimusha 3*, que promete agarrar às consolas todos os adeptos de acção. Mesmo os apreciadores de outro tipo de jogos vão ficar impressionados com a qualidade das imagens 3D. Aliás, os aspectos gráficos e sonoros são o ponto forte deste jogo.

□ **Carlos Nogueira**

SAMSUNG HT-DS1000

'HOME THEATER' FUTURISTA

A inovação tecnológica da Samsung não pára e este elegante sistema de 'home theater' é a prova de que a arte do 'design' pode fundir-se com a mais moderna tecnologia de som e apresentar-se numa criação estética de inegável bom gosto. O sistema HT-DS1000 destingue-se dos restantes sistemas topo de gama pelo seu som de qualidade superior graças à tecnologia proprietária da Samsung sDSM – Super Digital Sound Master. O sistema tem 650 watts de potência, Dolby Digital, DTS, Dolby Surround Pro Logic II para um som profundo e envolvente e a torre central oculta o leitor de CD e DVD deste supersistema que lê os formatos DVD-Áudio, DVD-Video, DVD-R/RW, Áudio CD, CD-R/RW, VCD, DivX Vídeo, MP3, WMA, VCD e ficheiros JPEG. Disponível em Junho. □

ONDE: www.samsung.com/Cebit ■ Preço aprox.: € 1200

CREATIVE ZEN PORTABLE MEDIA CENTER

CENTRAL MULTIMÉDIA PORTÁTIL

Entre na nova era da multimédia digital portátil. O novo Zen da Creative Labs é um leitor de som, vídeo e imagem de alta qualidade que vem equipado com o sistema Windows Mobile. Ou seja, é como ter sempre um computador no bolso onde pode transportar vídeos digitais, cinema em casa, gravação de programas de TV, fotos, música, e até álbuns de arte. O Zen lê todos os ficheiros do Windows Media Video, do Windows Media Audio, do Windows Media Image, além de MP3, JPEG e TIFF. Mede apenas 14,45 cm x 8,57 cm, possui um disco rígido com 20 GB de capacidade e tem um ecrã colorido com 9,6 cm e uma porta USB 2.0. □

ONDE: www.creative.com/products/product.asp?prodid=9882 ■ Preço aprox.: Não divulgado

KONICA MINOLTA G600

FOTOGRAFIAS COM 6 MEGAPIXELS

Chama-se DiMAGE G600, é da Konica Minolta, e tem uma resolução de 6 megapixels e um novo processador integrado. O tamanho máximo das fotografias é de 2816 x 2112, permitindo a impressão das imagens em alta resolução com um tamanho máximo de 17,88 x 23,84 cm. O ecrã LCD colorido tem 3,8 cm, mas a qualidade é óptima. A função macro da câmara funciona a partir dos 6 cm e o tempo entre carregar no botão do Power e poder disparar é de apenas 1,3 segundos graças ao novo sistema Signal Processing. Tem zoom óptico de 3x e aceita cartões de memória SD. □

ONDE: http://konicaminoltaeurope.com/ ■ Preço aprox.: € 589

SONY SRF-HM03V

AUSCULTADORES RADICAIS

É o máximo para quem pratica desporto e gosta de ouvir música. Os auscultadores ergonómicos SRF-HM03V, da Sony, têm um 'design' futurista e integram um receptor estéreo de rádio AM/FM com 30 estações pré-sintonizadas e captam ainda o sinal áudio emitido pelos canais de televisão. Ideais para quem gosta de andar de bicicleta ou de praticar outros desportos ao ar livre, os SRf-HM03V são resistentes à água e o seu som é poderoso graças à tecnologia Mega Bass. Chegam ao mercado no Verão. □

ONDE: www.sony.com ■ Preço aprox.: € 79

SAMSUNG DUOCAM VP-D6050I

CÂMARA DIGITAL DUPLA

A VP-D6050i é a segunda geração das máquinas de filmar digital da classe DuoCam, da Samsung. Combinando duas lentes num só corpo e integrando as tecnologias DSC e Mini-DV, a câmara digital tem 5.2 megapixels e a camcorder tem 800 000 pixels CCD. A máquina possui zoom óptico de 10x, um ecrã LCD de alta resolução com 63 mm, estabilizador digital de imagem e grava vídeo em cassetes Mini-DV e fotografias com 2592 x 1944 pixels de resolução em cartões MS, MS PRO, SD e MMC. A DuoCam tem ainda ligações Firewire (IEEE1394), USB 2.0. Pesa 540 gramas. □

ONDE: www.dcviews.com/press/Samsung-VP-D6050i.htm ■ Preço aprox.: Não divulgado

LG FLATRON L4200A

EXCEPCIONAL E ELEGANTE

É impossível não se gostar deste ecrã TFT gigante da LG. Com uma resolução WXGA (1366 x 768 pixels) e 106 cm de diagonal, o Flatron L4200A pode ser colocado na parede (tem 12 cm de espessura) ou em cima de um móvel com o seu suporte elegante. Preparado para receber televisão de alta definição e integrando a mais recente tecnologia que garante uma qualidade de imagem perfeita, com constraste de 600:1, o televisor está equipado com todas as funcionalidades que se podem desejar numa televisão de excepção que possui ligações para tudo. As colunas de dez watts são opcionais. Deslumbrante! □

ONDE: www.lge.com ■ Preço aprox.: € 7200

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

VOLANTE COM 900 GRAUS

Quem gosta de jogos de corridas na PlayStation2 vai querer ter este brinquedo. É sempre a acelerar sem sair da estrada com o soberbo volante Driving Force Pro da Logitech. E nas curvas em cotovelo em terra batida? Simples, é só virar e revirar o volante duas voltas e meia para compensar a derrapagem para sair a direito. Só é preciso ter cuidado para não cruzar os braços quando se vira 900 graus. Os pedais são sensíveis e eficazes, a alavanca de velocidades é sequencial e a tecnologia de força reactiva garante a mais autêntica experiência de condução em jogos. □

ONDE: www.logitech.com/index.cfm/PT/EN ■ Preço aprox.: € 150

PANASONIC X700

CONCHA INTELIGENTE

Pesa 100 gramas e é a grande aposta deste ano da Panasonic no mercado dos telemóveis inteligentes. O X700 da Panasonic é um 'smartphone' elegante e compacto com formato de concha que integra uma câmara digital VGA que também grava vídeos, uma 'slot' para cartões de memória miniSD e utiliza o sistema operativo Symbian que permite trabalhar com documentos de Word, Excell e PowerPoint. Com apenas 87 mm de altura, o X700 possui duplo ecrã TFT com 65 536 cores e funções avançadas como MMS, reconhecimento de voz, correio electrónico e Bluetooth para que possa sincronizar o aparelho com qualquer computador. É Triband e tem mais uma dezena de funções. □

ONDE:www.panasonicmobile.com/cebit2004/x700.html ■ Preço aprox.: Não divulgado

SAMSUNG WS32Z108R

TELEVISÃO COM DISCO RÍGIDO

A Samsung criou o primeiro televisor plano com disco rígido integrado para que possa gravar os seus programas preferidos sem necessitar de usar cassetes de vídeo ou DVD. Com capacidade de gravação para 36 horas, o televisor permite rebobinar o programa que está a ser gravado e começar a vê-lo do princípio sem interromper a gravação do resto do programa. Chegou a casa e o filme já começou? Não se preocupe. É só rebobinar e começar a vê-lo do princípio. O gravador continuará a gravar, ao mesmo tempo, o resto do filme. O ecrã que trabalha a 100 Hz tem 82 cm, tem três fichas Scart, entrada óptica e coaxial, saída para colunas surround 5.1 e o disco rígido é de 40 GB. Além disso, está equipado com dois sintonizadores que permitem ver dois canais ao mesmo tempo. □

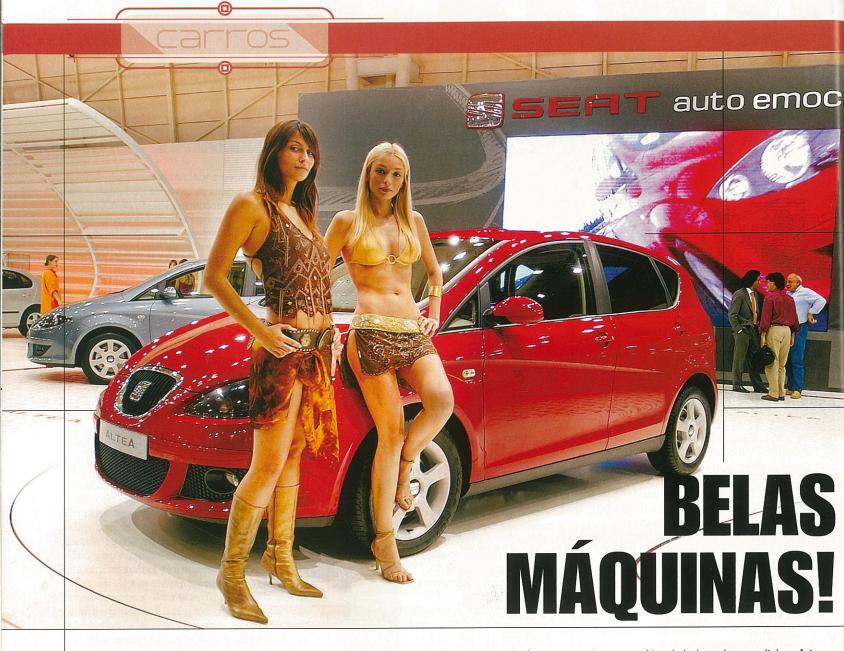
ONDE: www.samsung.com/pt/products/tv/flatwidetv169/ws32z108r.asp ■ Preço aprox.: € 2710

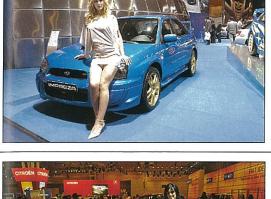
SONY K700

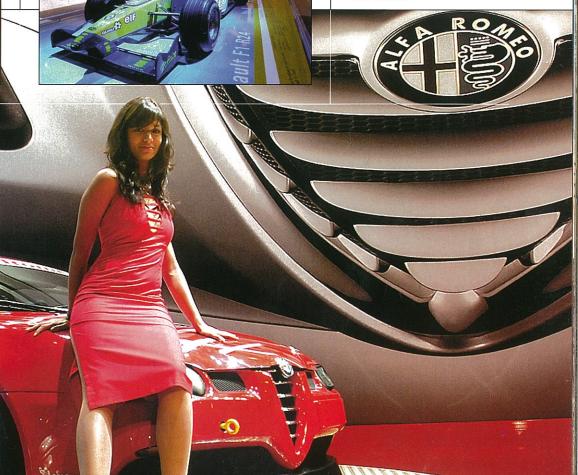
'CAMERA-PHONE' COM MP3

A Sony Ericsson acaba de lançar um telemóvel com câmara de filmar digital e leitor de MP3. Com 32 MB de memória, o K700 permite captar e partilhar imagens e, claro está, dar ao utilizador todas as funções de um telefone móvel com mensagens, entretenimento e conectividade para todos os gostos. Esta 'camera-phone' com dupla face, sendo a parte de trás do aparelho dedicado à câmara fotográfica, pode armazenar 450 imagens ou 375 'videoclips'. E tem tudo o que um topo de gama deve ter: jogos, java, tons polifónicos, internet, Bluetooth... □

ONDE: www.sonyericsson.com/pt ■ Preço aprox.: Não divulgado

BELAS MÁQUINAS!

Depois das referências a várias exposições de automóveis um pouco por todo o Mundo, chegou a vez do Salão Internacional do Automóvel - Lisboa'2004, feito à medida da crise que vivemos e onde a potência dos motores e a beleza dos "acessórios" foram as notas constantes

Para aqueles que têm no automóvel um objecto de culto e paixão, a primeira semana do mês de Maio foi, por certo, aguardada com alguma expectativa, já que estava marcada para essa altura a realização, nos quatro pavilhões da Feira Internacional de Lisboa, de mais uma edição do Salão Internacional do Automóvel – Lisboa'2004.
Chegado o primeiro dia do mês, todos os apaixonados por motores e assuntos do género puderam então visitar o certame, o qual já estivera aberto na véspera, por algumas horas, após ter sido observado em pormenor pelos jornalistas e visitado pelos responsáveis governamentais, os mesmos que impõem taxas fiscais que arruinam o sector. Contudo, como diria a Teresa Guilherme, isso agora não interessa nada. O importante mesmo foi ver as mais belas máquinas, lado a lado com as mais excitantes ou inovadoras.
Desde as grandes "bombas", como o Subaru Impreza STI – que por várias vezes já passou por estas páginas, e que no Salão de Lisboa se faz acompanhar por uma "Miss" de corpo inteiro, até aos carros mais familiares, como os novos Alfa, sem dúvida dotados de argumentos de interesse além da beleza das suas linhas, foi possível ver na FIL várias das novidades do sector. Algumas delas ainda com o estatuto de ´concept car´ – Fiat Trepiuno, Citroën AirLongue ou Renault Wind –, longe de entrarem nas linhas de montagem para uma produção em série, e outras já disponíveis no mercado.
Destas, surgiram ali em estreia para o público nacional, entre outras, o novo Seat Altea (acompanhado pela menina do Maserati), o Opel Tigra TwinTop, o Smart Forfour, ainda o novo Mercedes SLK, já para não falar no soberbo Mercedes SLR, onde a determinada altura não se sabe bem onde começa a versão para o consumidor e acabam as ligações aos monolugares de Fórmula 1 da McLaren, que serviram de inspiração para este modelo.
Em jeito de nota de rodapé, não poderia deixar de dar conta da presença, junto dos modelos automóveis, de outros modelos de beleza, mas no feminino. Acredito mesmo que muitos dos visitantes do último Salão Internacional do Automóvel – Lisboa'2004 nem terão tido grande tempo para apreciar todos os modelos presentes, independentemente de serem de quatro rodas, ou de... duas pernas. □ **Jorge Reis**

Desporto de Salão

A par dos automóveis mais ou menos familiares que estacionaram durante mais de uma semana nos pavilhões da FIL, outras máquinas marcaram presença no local de uma forma indelével, chamando a si a atenção dos visitantes.
A exemplificar esta realidade estiveram, por exemplo, o novo Citroën C4, apresentado na sua versão desportiva o Mercedes usado nas provas de DTM, que este mês visitaram Portugal; e particularmente os monolugares de F1 da Renault e da Toyota, este último entregue aos cuidados de uma menina que, estamos certos, nunca terá caminhado por entre os pilotos nos 'padocks' da Fórmula1. Azar o deles!

■ *Não falha! Entro sorrateiramente, aponto a pistola e... pum!*

HITMAN CONTRACTS

O careca está de volta! E vem mais furtivo do que nunca e com sede de vingança

Hitman: Contracts chegou finalmente à PS2 e promete fazer felizes todos aqueles que jogaram às versões anteriores.
O agente 47 continua de cabelo rapado e com aquele ar frio que o caracterizou no passado. Mantém uma capacidade terrível para matar a sangue-frio e não consta que, em momento algum, tenha já evidenciado qualquer sinal de remorso. Fiel aos princípios básicos que o tornaram num título de sucesso, *Hitman: Contracts* sofre de um dos males mais comuns a jogos de culto: é muito idêntico à versão anterior. Se por um lado ficamos desiludidos pela falta do factor surpresa; por outro, temos de reconhecer que mexer num título que está bem conseguido pode ser um verdadeiro suicídio. E suicida é coisa que o agente 47 não é.
Numa altura em que todos os meses saem novos jogos de guerra, nos quais se apela ao fascínio do 'online' ou mesmo à capacidade brutal de tiro, *H:C* acaba por ser uma lufada de ar fresco para o Verão que se aproxima. Afinal de contas, dois anos depois, temos de novo a possibilidade de andar devagar, devagarinho, de nos escondermos nas sombras e nos recantos das casas... podemos voltar a sorrir e pensar que não precisamos de mais ninguém para jogar! Enfim, temos novamente a hipótese de viver cada segundo como se fosse o último e conscientes de que um único passo em falso pode ser a morte do artista.
Hitman: Contracts é um jogo de paciência. Apesar do arsenal de armas que são colocadas à disposição dos jogadores, a melhor estratégia continua a ser a acção furtiva.
Como em qualquer bom jogo do tipo, não ser detectado é um dos

Está muito bom, mas também é muito idêntico à versão anterior

Companhia Io Interactive · Editora Eidos · Distribuidora Ecofilmes · Género Shoot'em up

■ *Devagar, devagarinho, para apanhar o canalha por trás*

trunfos para se ser bem-sucedido. Assim, tal como nas versões anteriores de *Hitman*, os disfarces continuam a ser preponderantes. Andar muito tempo com a mesma roupa pode dar nas vistas. Logo, não há nada como ir apanhando civis ou militares desprevenidos para os assassinar e, consequentemente, roubar-lhes a roupa. A esta hora, quem não conhece os jogos da série *Hitman* está já a pensar em sair de casa e ir a correr para a loja, enquanto os amantes do género estão divididos entre fazer o mesmo ou voltar a carregar a versão anterior na consola para relembrar os gloriosos momentos que já lá vão!

O que podemos dizer depois de experimentar a versão final de *H:C* é que, no essencial, tudo o que nos fez ficar viciados em *Hitman 2: Silent Assassin* volta a aparecer neste título, mas não seria honesto se deixássemos de referir o facto de a inovação ser praticamente nula.

Os gráficos continuam quase iguais (ou pelo menos com pouca evolução) e o som pouco acrescenta à versão anterior, o que se torna grave se atendermos ao facto de que já lá vão dois anos desde que esta foi lançada no mercado.

Ainda assim, e diga-se em abono da verdade, o que dá mesmo 'power' ao jogo é o guião. Logo de início apercebemo-nos de que o nosso carequinha-com-ar-de-assassino-sem-escrúpulos preferido (não, não é o Pierluiggi Colina) corre risco de vida. Um tiro deixou-o muito maltratado e rapidamente somos confrontados com o facto de o jogo nos transportar ao passado, em 'flashbacks' para missões que o Agente 47 cumpriu no passado – algumas até já nós jogámos.

O primeiro nível, no qual temos de fugir do Hospital, logo depois do "47" ter morto o seu criador, foi retirado do primeiro jogo da série. Para quem já o cumpriu, resta o consolo de poder experimentá-lo agora com gráficos melhorados e com um sistema de comandos bem mais prático do que aquele que utilizaram da primeira vez que testaram o jogo.

Afinal, há que reconhecer que os rapazes da IO Interactive continuam a ser dos melhores do mundo a criar níveis de jogo que podem ser ultrapassados de diversas maneiras.

Não se pense, no entanto, que a preguicite aguda chegou aos estúdios... Para embelezar o pacote, os rapazes decidiram-se a introduzir novas armas no jogo, entre as quais fiquei fascinado com as almofadas, as seringas e os ganchos para a carne. Há ainda, claro, as armas de fogo indispensáveis a qualquer bom assassino que se preze. Se bem que, neste caso, por vezes se revela pouco sensato utilizá-las. A menos que se use o silenciador e, depois, estejamos preparados para o trabalho sujo de remover os cadáveres, puxando-os para locais onde não possam ser encontrados.

Nunca é de mais recordar que a liberdade de acção é total, existindo várias maneiras de resolver os problemas que nos aparecem pela frente.

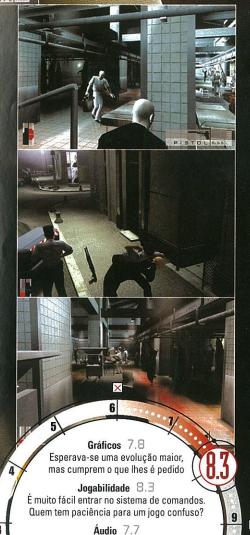
O desenho "aberto" do jogo faz dele um bom investimento, pois mesmo depois de o terminarmos, existe sempre a possibilidade de repetir os níveis e experimentar uma abordagem diferente aos mesmos.

São deliciosas as novas armas: seringas, ganchos, almofadas...

Outro dos trunfos de *Hitman: Contracts* é a Inteligência Artificial dos inimigos. Sempre desconfiados, não levam muito tempo a descobrir o nosso disfarce – sobretudo se ficarmos quietinhos e os deixarmos olhar bem para nós. Ainda assim, só nos níveis mais elevados de dificuldade é que chegamos a sentir algum perigo permanente, isto porque, além da IA superior, temos de os debater com um outro problema: não há cá "saves" à grande e à francesa... Ou seja, ao mínimo descuido, toca a começar o nível todo outra vez!

Para quem procura jogos de acção desenfreada, este não é o título aconselhado. Agora, se a sua ideia for agarrar num jogo e, lentamente, ir atacando os 'puzzles' que lhe são propos-tos, então H:C é, claramente, o jogo para si. Pondo as coisas em português correcto: se quer armar-se em Rambo, não gaste dinheiro neste título; mas se preferir uma abordagem mais táctica e inteligente... então já ganhou o Jackpot! ■ **Nuno Perestrelo**

Gráficos 7.8
Esperava-se uma evolução maior, mas cumprem o que lhes é pedido

Jogabilidade 8.3
É muito fácil entrar no sistema de comandos. Quem tem paciência para um jogo confuso?

Áudio 7.7
A banda sonora consegue recriar alguma tensão e cada nível tem um estilo de música diferente

Duração 9.4
É incrível mas é verdade. Podemos acabar o jogo várias vezes sem repetir estratégias

8.3

Virgem Maria! Isto parce obra do demónio!

Ai minha rica avozinha!

THE SUFFERING

Em primeiro lugar, queríamos avisar os nossos estimados leitores que este artigo é interdito a menores de 18 anos. Não contém cenas de nudez, mas utiliza expressões e palavras que, embora não constituindo problema para mentes sãs, podem ser ofensivas aos guardiões da moral e dos bons costumes. Acima de tudo, não deve ser lido por sogras ou caniches.
Em segundo lugar, se querem demonstrar à avozinha as maravilhas da PlayStation2, é melhor colocar *The Suffering* de parte, não vá a velhota ter um ataque. Peguem antes no jogo *À Procura de Nemo*, ou qualquer coisa do género, porque de certeza que ela vai achar graça ao peixinho desmemoriado e ao tubarão com espírito de missionário.

A não ser, claro, que tenham uma sogra gigantesca a ocupar-vos o sofá, esse precioso e exclusivo "apara-rabos" onde a gente se senta para jogar. Aí a conversa é outra! Aí talvez queiram ver-se livre da chata o mais depressa possível. Nesse caso, saquem *The Suffering* da prateleira, aumentem bem o som das colunas, mas mesmo bem, ao nível máximo, até chegar ao tecto e ultrapassá-lo e bater nos queixos do vizinho; depois, metam 'surround' naquilo e ponham mais cor e brilho no televisor. Se a sogra não se deixar impressionar, então (isto é muito, muito importante), façam de tradutor dos diálogos do filme, perdão, do jogo. Mas façam as coisas como deve ser.
Primeiro expliquem-lhe quem é o valente protagonista. Podem dizer-lhe qualquer coisa como isto: "Sabe, caríssima sogra, o herói da história chama-se Torque; foi condenado por assassínio e agora está na penitenciária à espera de ser executado. Tem um aspecto extraordinário, pois parece uma mistura de Sylvester Stallone e Incrível Hulk: do Sylvester herdou a cor da pele, a inteligência e o poder do discurso; do Hulk, ficou com os músculos, a força e a capacidade de se vestir com mau gosto."
"Vá lá, cara sogra, não faça essa cara: lá porque ele é um homem violento, de poucas falas e capaz de assassinar a sangue-frio, espalhando sangue, tripas e miolos à sua volta, não quer dizer que não seja uma pessoa bastante decente noutros aspectos da vida. Caramba, senhora, é preciso ter uma mente aberta para estas coisas! Afinal de contas, neste jogo até se abre muita coisa: portas, janelas, estômagos, corações, cabeças…"
"Ainda não se foi embora? Bem, agora os presos começam todos a discutir uns com os outros nas celas, dizendo aqueles nomes que se costumam chamar aos árbitros, sabe como é; bem, pronto, finalmente o chinfrim dos prisioneiros é interrompido pelo terramoto."

"O terramoto, ui, cara sogra! O terramoto é tão inexplicável como terrível: acaba por libertar umas bestas imundas semi-humanas sedentas de sangue, ui ui, que chacinam todos os prisioneiros – excepto, claro, o nosso Torque. Pois agora o homem vai ter de se defender, e despedaçar todos os adversários que encontre."
"a sério, é fácil. Quer experimentar? É giro. Se carregar no botão R1 enquanto vira o analógico do comando, e se

Existem 10 armas disponíveis para esquartejar os monstros

Este nível é "lixado" com aquela coisa, querer furar-nos todos

Companhia Surreal Software Editora Midway Entertainment Distribuidora Ecofilmes Género Acção/Aventura

■ Oh não! Eles aparecem de todos os lados para me filarem

■ Ora toma lá disto que não é bom para a tosse, mas mata

o fizer no 'timing' certo, consegue arrancar a cabeça do adversário e espalhar a mioleira dele pelo chão. Ui! Não é divertido? Que gráficos! Que efeitos sonoros! Tão realista!" "Pronto, tudo bem. Já percebi. Não gosta de cenas de acção? Então podemos voltar atrás e observar os minutos iniciais onde eles conversam uns com os outros. Sempre é um momento mais intelectual. Pode ser? Se não percebe inglês, posso traduzir." E por aí fora.
É verdade. Traduzam aquilo, e traduzam como deve ser. Traduzam ao vivo, se é que é possível usar-se esta expressão no contexto de *The Suffering*. Façam-no. Vão ver que resulta e a sogra ou desmaia ou se vai de vez. Assim que começarem a jogar, poderão explicar o significado de, por exemplo, "motherfucker", "cocksucker"... Vão ver que é remédio santo. Bem, santo, santo, não é; mas vocês percebem o que quero dizer. Se ela levar a mal e começar a fazer queixinhas, podem tentar compôr as coisas explicando-lhe que "cocksucker" significa "comedor de galos" (aliás, os galos ingleses até dizem "cockrococó" em vez de "cócorocó"). Ou então podem experimentar meter o comando da PS2 debaixo do rabo de um daqueles caniches irritantes que estão sempre a ladrar sem parar e pregar-lhe um susto dos diabos. Porque, meus estafados amigos, quando a cena do terramoto começa, o raio do comando começa a trepidar de uma maneira que quase salta das mãos. Façam a experiência e vão ver: o comando faz lembrar uma dentadura postiça aos pulinhos; com alguma sorte, são os dentes da vossa sogra. Ou do caniche. Não acreditam? Pois eu nunca tinha ouvido tamanha trepideira e chiadeira, a não ser, talvez, há muitos anos, quando os meus vizinhos do andar de cima se punham a experimentar a resistência das molas do colchão. Eu imaginava que estavam aos pulinhos em cima da cama a brincar às almofadas, ou que estavam zangados por o colchão já não estar na garantia... Mas pronto, que se há-de fazer, nessa altura também ainda não tinha jogado o *The Suffering*. Nessa altura nem sequer sabia o que era uma PlayStation! Que sabia eu da vida? Sabem que mais? Vou confessar-vos uma coisa que vocês com certeza ainda não repararam: fiquei passado da cabeça depois de experimentar este jogo. Portanto, não estou aqui para vos informar. Estou aqui para vos aborrecer. Estou aqui para vos picar. Se têm os tomates no lugar, experimentem o jogo. Se forem medricas, vão comprar o DVD do Timon e Pumba que também dá para ver na PlayStation2. Pois bem. Estão zangados? Parem de ler. Mudem de página. Queixem-se ao director. São três e meia da manhã, estou a ouvir a música do jogo, que é mais arrepiante que a minha antiga professora de Francês, a sala está às escuras (excepto a luz do candeeiro, mas é tão fraca), já não sei se fechei a porta à chave e tenho a certeza que há facas na cozinha. Como dizia um amigo meu depois de ver o filme *O Exorcista*: "Chiça, penico, que este deixou-me com o cuzinho apertado." Será que vai existir uma versão 'online' para nos chacinarmos todos uns aos outros? Era tão giro...

■ **Marco Santos**

Acha que consegue acabar os nove níveis sem molhar o sofá?

8.8

Gráficos 8.9
O mais forte do grafismo é a extraordinária ambiência de terror, suspense e obscuridade que transmite

Jogabilidade 8.0
A curva de aprendizagem é rápida; em poucos minutos, já dominamos os comandos

Áudio 9.5
É o melhor. A música, os efeitos especiais, enfim, aquilo é digno de um filme de terror

Duração 8.8
Tudo foi pensado para assustar e surpreender. É uma aposta ganha

■ *Cautela! Atrás desta rede escondem-se alguns maus que não hesitarão em disparar contra nós*

WORLD WAR ZERO

E se a I Guerra Mundial ainda não tivesse terminado e estivesse ao rubro em 1964?

Anderson, James Anderson. É este o nosso nome assim que entrarmos na maior guerra de todas e que tem um só inimigo: Ungenberg. Para isso, só temos de colocar o disco dentro da consola, ligar as colunas, carregar em "Start", escolher um entre três níveis de dificuldade. Começo por dizer que gosto de jogos de tiro, dos 'first person shooter' ou, como muitos dizem, do género "tiro neles". Pois, mas este FPS não se resume a andar com uma arma em riste e disparar à maluca contra tudo e contra todos. Pelo contrário, tem laivos de acção furtiva e um argumento original. Para acalmar os mais nervosos, adianto já que, graças a cores diferentes na mira (verde para os amigos; vermelho para os inimigos), não dizimei logo os camaradas que andavam por ali. Estamos em 1964 e o mundo está em guerra. Pior, o mundo continua em guerra desde 1914, altura em que eclodiu a Guerra Mundial mas, como já pareceberam, não terminou em 1918 nem foi assinado nenhum Armistício, nem os aliados ganharam, nem os alemães foram desarmados. E por quê? Simplesmente porque, das estepes frias da Rússia, os dias que abalaram o mundo não tiveram o desfecho que conhecemos e a vitória coube a um sanguinário homem, – o barão Ugenberg, – que rapidamente dizima a oposição bolchevique, assume o controlo e lidera o Império Russo-Mongol com o objectivo de dominar o mundo. E como é que ele está a pensar fazer isso? Bom, lembram-se de quem ganhou a verdadeira II Guerra Mundial e por quê? Pois é, Ugenberg também está apostado em desenvolver uma bomba atómica para subjugar o resto do mundo. Só não está a pensar em lançá-la sobre Hiroshima! Face a estes planos, os Aliados criam uma supercoligação e é neste cenário que se desenrola *World War Zero*. No papel de James Anderson, o jogador tem de infiltrar-se no seio das bases inimigas na Alemanha e ir até ao centro de Berlim onde decorrem as experiências nucleares de Ugenberg e impedir os seus planos. O problema são as muitas tropas siberianas do Reich, perdão, do Império Russo-Mongol. E acreditem que a Inteligência Artificial (IA) dos inimigos é uma das maiores dificuldades a ultrapassar. Os tipos são mesmo do piorio, por isso, há que redobrar a atenção, mas é essa mesma IA que ajuda a manter a tensão do princípio ao fim do jogo. Claro que se optar por jogar na dificuldade "Suicide", não haverá quem o salve de uns valentes balázios.

Um FPS envolvente que nos dá aquilo que queremos: muitos tiros

Ao todo existem 19 níveis (os seis primeiros passam-se em trincheiras e túneis) repletos de acção e adrenalina onde temos à disposição várias armas verdadeiras, como uma Heckler, uma Koch MP-6, uma Remington M910, granadas de fumo e de fragmentação e, até, uma carabina para atiradores de elite. Graficamente, o jogo está bem conseguido e os cenários são bastante convincentes, mas é no áudio que o jogo ganha ao levar-nos para dentro da frente de batalha com o som das explosões e dos tiros e ricochetes a fazerem-nos esquecer que estamos sentados no sofá. E é isso que *WWZ* proporciona: guerra real no conforto do lar.

□ **Sebastião Cunha**

■ *A vida neste túneis não é fácil e o inimigo conta com uma IA fora de série*

7.6

Gráficos 7.5
Os cenários estão bem conseguidos e o ambiente das estruturas convence

Jogabilidade 7.7
Os comandos são fáceis e intuitivos. O problema é a excessiva IA dos inimigos

Áudio 8.3
Os efeitos das explosões e o som dos tiros das várias armas está quase perfeito

Duração 7.0
Depois de se entrar no ritmo, termina-se o jogo ao fim de um dia alucinante

Companhia Rebellion **Editora** Microids **Distribuidora** ATARI **Género** FPS

■ Aqui o mote é só um: prego a fundo para passar à frente e dar saltos acrobáticos em cima das duas rodas

MX UNLEASHED

Mete o capacete e lança-te à conquista do motocrosse

Mesmo sem ter de subir na garupa da moto e começar a "ripar" pelas pistas fora, já nos sentimos campeões só por ter deitado as mãos a este *MX Unleashed*. É que o novo título de simulação de corridas de motocrosse está mesmo muito realista e promete agradar tanto aos incondicionais da modalidade, como a todos os fãs de velocidades. *Unleashed* capta o espírito da série *MX*, mas melhora a concepção, sobretudo no que toca ao motor de física e à jogabilidade. O que temos são gráficos muito bons e a oferta de uma óptima experiência de jogo. Em *MX Unleashed* temos acesso a quatro modos de jogo e nem todos são de corrida pura e dura, no sentido clássico do motocrosse. Na parte destinada à corrida livre há desafios a vencer que passam pelo cumprimento de objectivos que são postos em cada nível e que podem passar pela realização de saltos em contra-relógio ou sem limites de tempo, mas com a exigência de saltar ou "aterrar" em locais específicos da pista. Dependendo da nossa habilidade, podemos desbloquear novos desafios, ou não.

Não é novidade, mas é sempre útil ter um espaço paralelo às corridas. É nesse espaço virtual que encontramos a loja, onde é possível desbloquear pistas e 'upgrades'. De grande utilidade é também o modo de treino e a hipótese de ver vídeos com instruções sobre técnicas de condução e truques. Apesar de inicialmente parecer pouco entusiasmante, a opção de pré--carregamento dos saltos acaba por revelar-se um ponto a favor do jogo. A vantagem de pré-carregar um salto é que dessa forma ganhamos muito maior elevação. Claro que temos de ter vários aspectos em conta na altura de largar o botão, a saber: velocidade, obstáculos e local de pouso. Há também vários truques que facilitam a corrida e é possível combiná-los.

O sistema de jogo responde muito bem e os controlos funcionam de forma bastante efectiva. Os truques resultam na perfeição.

Ao todo temos 24 pistas cobertas e 22 ao ar livre. Todas elas estão localizadas em cenários espectaculares e com boas perspectivas do que nos espera quilómetros à frente.

Visualmente, *MX Unleashed* é grandioso, não apenas pelos detalhes que já mencionámos, mas também pela interactividade entre os ambientes e os corredores. Vê-se que a modulação dos personagens teve direito a uma boa dose de atenção por parte dos criadores. Tudo decorre de forma muito natural, sobretudo quando ocorre uma queda. Não é que tenhamos tendências vampíricas, mas um bocadinho de sangue daria maior realismo, certo?!

Por falar em naturalidade, os efeitos sonoros vão ao ponto de variar consoante o terreno em que corremos. O roncar dos motores está perfeito. Fica apenas em falta uma banda sonora mais variada, porque, como o jogo dá para esticar por diversas horas, acabamos por enjoar os temas disponíveis.

☐ **Vanda Lopes**

Neste jogo não precisas de capacete, o único risco que corres é o de te viciares

8.4

Gráficos 8.6
Em duas palavras apenas: muito impressionantes

Jogabilidade 8.5
Dá mesmo muito gozo controlar estas máquinas que saltam como cangurus

Áudio 7.8
Tão fiel que às tantas apetece pôr os motores a roncar baixinho. A música é que podia ser mais variada

Duração 8.7
É isto que se espera de um jogo, muitas horas de prazer

Companhia Rainbow Studios **Editora** THQ **Distribuidora** Ecofilmes **Género** Desporto

SINGSTAR

Liberta a estrela que há em ti e delicia-te com os resultados. Quem sabe se este não será o início de uma brilhante carreira?!

Qual *Operação Triunfo*, quais Ídolos?! Os maiores vultos da música mundial ainda estão por descobrir, mas essa situação é apenas temporária. Isto porque, dentro de pouco tempo, será lançado um descobridor de talentos que irá arrumar com todos os seus antecessores. E você está convidado. Para participar não necessita enviar SMS, mails ou outros que tais, – basta ir à loja e munir-se do jogo. Já sabe, brevemente numa televisão perto de si – muito perto mesmo –, *SingStar*.

Podíamos começar por fazer-lhe crescer água na boca contando a nossa experiência inigualável ao testar *SingStar*. Confesso que nunca tinha visto uma redacção tão animada, nem os meus ouvidos tinham sofrido tão grandes agressões. Também podíamos falar da possiblidade de encarnarmos o polícia dos Village People (o mais difícil foi arranjar os óculos espelhados), ou criarmos coreografias mais ou menos arrojadas e vermos a nossa figura na TV através da câmara do *EyeToy*. Muito mais havia a desvendar, mas não vamos fazê-lo... É que há coisas que só vistas e, como não dá para passar o filme na revista, vamos deixar as coisas assim e passar ao que interessa.

Recomendações de utilização: Primeiro que tudo, junte a família e os amigos, quantos mais melhor. Depois ligue a consola, os respectivos microfones USB (incluidos) e, se tiver, ligue também a câmara do *EyeToy*. A seguir escolha o modo – se quiser divertir-se a valer opte pelo Multiplayer, Duetos ou Batalhas, dependendo do seu estado de espírito estar mais aguerrido ou mais 'soft'.

Terminada a fase de preparação entregue-se de corpo e alma e prepare-se para viver a experiência de uma vida.

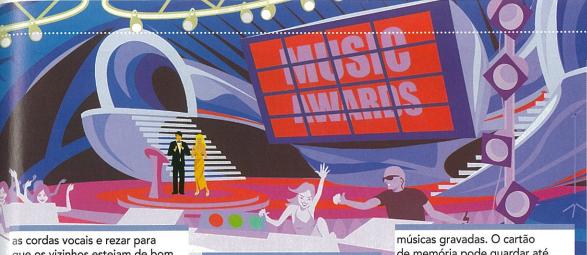
Ah, já me esquecia... Para mais tarde recordar, se puder tire umas fotos ou grave em vídeo; vai ver que vale a pena.

Como nem tudo são facilidades na vida de uma estrela, quem quiser enveredar pela via profissional vai ter de dar provas dos seus dotes vocais. Graças a uma tecnologia inovadora, a voz é analisada e quanto mais se aproximar do original em termos de tom, inflexão de voz e ritmo, melhores são os resultados.

Estamos a falar do modo Star Maker, que acompanha a ascensão, ou não, do jogador na carreira (modo Single), partindo da posição de amador numa aldeola até alcançar o estatuto de 'pop star' internacional, com direito a prémios, permanências no topo das tabelas e tudo.

Mais dado a brincadeiras, o Sing Mode é karaoke puro e duro. Basta seleccionar uma canção, pegar no micro ou micros (pode ser jogado em Multiplayer), soltar

Só custa começar, depois é uma festa! Deixe-se ir na onda e prove que sabe cantar

Companhia SCEE Editora SCE Portugal Distribuidora SCEE Género Música/ Karaoke

as cordas vocais e rezar para que os vizinhos estejam de bom humor, ou que o auricular do chato do 5° avarie outra vez. Aceite uma sugestão, crie duas equipas, assim uma espécie de coro, e ponha-as a degladiar-se numa batalha musical. Não, não vale a pena agradecer--nos, só estamos a zelar pelo seu bem-estar!

Deixei propositadamente para o fim o que mais gozo nos deu. O nome Party Games já seria suficientemente esclarecedor, mas não resisto a dar-lhe mais uns pormenores. Trata-se de um modo Multiplayer, em que o micro vai passando de mão em mão e em que o jogador é posto à prova em variados desafios. Para vencer, é preciso ganhar a maior quantidade possível de pontos e de rondas. Por isso, quando o seu nome aparecer no ecrã, agarre o microfone e não deixe os seus méritos por vozes alheias.

Neste modo há ainda outros jogos bem divertidos, em que se pode cantar em dueto ou desafiar alguém para um duelo musical; arriscar a ser escolhido pela equipa para representá-la; escolher três músicas e cantá-las do princípio ao fim, respondendo a reptos diferentes.

Já lhe dei algumas dicas para tirar maior partido de todas as potencialidades de *SingStar*, mas falta uma batota que pode contribuir para usufruir de mais uns momentos de boa disposição. Experimente entoar as letras dentro do ritmo, mas umas notas acima do tom e acertando apenas no último som da frase. Não se surpreenda se arrancar uma classificação de 'Very Good', que é como quem diz: "Ah fadista!" Mas também não se ofenda se levar com um 'Awful' – a solução é continuar a tentar.

Se gostar mesmo da sua 'performance' e quiser repeti-la, ou se quiser rever os erros para apurar o estilo, o melhor é gravar tudo no modo Playback e voltar a ver as suas representações quantas vezes quiser, ou os amigos e a família aguentarem. Neste modo, pode usar filtros de voz e fazer assim como que uma 'remix' das músicas gravadas. O cartão de memória pode guardar até dez interpretações.

SingStar inclui uma lista de 30 temas (ver caixa), com respectivas gravações originais e 'video clips'. Por agora, todas as canções são em inglês ou castelhano, mas lá mais para o final do ano está previsto o lançamento de uma versão inteiramente cantada em português.

Dos criadores de *EyeToy*, *SingStar* beneficia de todos os pontos positivos da série inovadora e interactiva da Sony e acrescenta mais uns tantos. *SingStar* tem tudo para ser um sucesso no mundo do entretenimento. Quem disse que os jogos de vídeo não contribuem para unir as famílias e desenvolver comportamentos socializantes?

☐ **Vanda Lopes**

SE QUISER IR TREINANDO NO DUCHE, AQUI ESTÁ A LISTA DOS TEMAS DISPONÍVEIS:

Liberty X *Just a Little*
Mis-Teeq *Scandalous*
The Darkness *I Believe in a Thing Called Love*
A-Ha *Take on Me*
Pink *Get the Party Started*
Jamelia *Superstar*
Motorhead *Ace of Spades*
George Michael *Careless Whisper*
Avril Lavigne *Complicated*
Petula Clark *Downtown*
Sophie Ellis Bextor Murder on the Dancefloor
Daniel Bedingfield *If You're Not the One*
Carl Douglas *Kung Fu Fighting*
Rick Astley *Never Gonna Give You Up*
Westlife *World of Our Own*
Ricky Martin *Livin' La Vida Loca*
Bill Withers *Ain't No Sunshine*
Madonna *Like a Virgin*
Roy Orbison *Pretty Woman*
S Club *Don't Stop Movin'*
Deee-Lite *Groove is in the Heart*
Sugababes *Round Round*
Elvis *Suspicious Minds*
Busted *Crashed the Wedding*
Village People *YMCA*
Good Charlotte *Girls and Boys*
Blondie *Heart of Glass*
Dido *Thank You*
Atomic Kitten *Eternal Flame*
Blue *One Love*

05488 P1
Want to thank - - you
For giv - ing me the best day - -

8.3

Gráficos 7.8
O 'look' não podia ser mais 'cool' e só temos de entoar as letras para nos sagrarmos cantores de luxo.

Jogabilidade 8.8
Ao princípio, as indicações no ecrã podem confundir. É uma questão de hábito.

Áudio 7.7
Quase só depende do talento musical dos jogadores e, ligado a um sistema 'surround' 5.1, parece que temos mesmo artistas.

Duração 8.9
Até que a voz nos doa...

■ *Canta e encanta; o 'showbiz' internacional não sabe o que perdeu até agora*

■ Este "carrito" vermelho é o da Gina Cavalli. Conhecem?

R:RACING

Toda a emoção da condução através da bela Rena Hayami

Quem foi que disse que as mulheres não sabem conduzir? Quem pensa assim não conhece a bela Rena Hayami nem a insinuante Gina Cavalli. Ambas são verdadeiros áses da condução, que mostram bem aquem é que anda depressa nas muitas pistas de *R: Racing*. O revitalizado título *Ridge Racer*, da Namco, aparece agora na Europa pela mão da poderosa Electronic Arts, e nós agradecemos. Afinal, ainda faltam alguns meses até sair o *Gran Turismo 4*. E saliento este porque, em traços gerais, *R:R* tem muitas semelhanças com o *GT*. E ainda bem. Mas tem um modo empolgante para apenas um jogador que se chama Racing Life, e que mais não é do que um modo Carreira que permite jogar por muitas e longas horas. É aqui que se joga tudo e que se conhece, na intimidade, a bela estrela ascendente Rena Hayami, descoberta pela lenda da engenharia automóvel, Stephan Garnier, quando conduzia ambulâncias do serviço médico de urgência. Claro que, se forem inaptos para a condução, não conseguirão fazer dela a melhor condutora do mundo e a superestrela da equipa G.V.I., de Garnier. Pelo menos não no grau de dificuldade 'Hard' e se conduzirem sem a assistência automática dos travões. Ah, e para dar ainda mais "pica", convém afinar os adversários para serem exímios condutores. Ainda neste modo, que é realmente o melhor do jogo, o argumento centra-se na terrível rivalidade entre as pilotos femininas Rena e Gina Cavalli, a melhor condutora da equipa Team Ricci. Muito boas são as animações cinemáticas entre níveis onde se pode desfrutar, ou babar, se quiserem, os magníficos atributos destas fanáticas da velocidade e observar em pormenor todos os detalhes dos seus fatos de corrida. É que estes, se calhar, estão um bocado apertados e, por isso, elas não conseguem fechar os fechos de correr! Adiante.

O jogo conta com a presença de mais de 35 veículos oficiais (incluindo o Subaru Impreza WRX, o BMW McLaren F1, o Nissan Skyline Calsonic e o Dodge Viper), 14 pistas e um motor de física que garante grande realismo. No modo Easy, e com todas as funcionalidades automáticas activadas, o carro parece ter um estranho magnetismo que muito dificilmente o fará sair de pista, o que é ideal para os iniciantes. Para os outros, é só uma questão de alterarem as preferências. Ou seja, tudo muito comum aos diversos jogos deste género. Além do modo Racing Life, *R:Racing* conta com mais três modalidades de jogo: Arcade, Time Attack e Versus, e oferece oito tipos diferentes de corrida, incluindo circuito, rali e 'drag'. À medida que se ganham provas, os jogadores podem conduzir mais carros licenciados em ambientes realistas e pistas reais e fictícias. Graficamente, está tudo muito realista, embora sem roçar a perfeição. Os efeitos sonoros dos motores estão também bastante reais e dão toda a sensação da velocidade. Em alguns momentos, é até delirante ouvir o esforço do motor nas mudanças puxadas ao limite, principalmente se se pilota um absurdamente potente 'drag'. Resta apenas dizer que *R:Racing* é um jogo para quem gosta de desafios crescentes e não dará por perdido o tempo gasto com a bela japonesa de 22 aninhos com espírito de campeã. □ **Sebastião Cunha**

7.8

Gráficos 7.8
Os efeitos de luz estão fantásticos e os cenários e os carros convencem, mas por vezes parecem não tocar no chão.

Jogabilidade 8.9
Os comandos são eficazes e os carros respondem bem às nossa ordens.

Áudio 7.7
O roncar dos motores está fidedigno e a banda sonora é atractiva. Peca por ter só 11 temas.

Duração 8.9
Quanto tempo demora uma campeã a criar um sólida carreira?

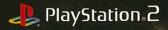
Rena Hayami é muito mais do que uma bela miúda. É uma exímia condutora

STEPHAN GARNIER
Gerente da Garnier Grandprix, a equipa de Rena, e lenda viva da engenharia

EDDIE O'BRIEN
Engenheiro mecânico de rali que quer trabalhar com Garnier e, no fim, lá consegue

GINA CAVALLI
Melhor condutora da equipa Team Ricci e maior rival de Rena. É espanhola, tem 27 anos e... muitos atributos

RENA HAYAMI
Condutora-revelação da equipa G.V.I. que conduzia ambulâncias antes de correr. Tem 22 anos e é japonesa

Companhia Namco **Editora** Electronic Arts **Distribuidora** Electronic Arts **Género** Condução

■ Lutas com espadas até dizer chega, é assim o dia-a-dia de um guerreiro

DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS

Ena pá... tanta gente! E eu é que bater em todos? Porreiro. Quantos são, quantos são? Mas onde é que eu já vi isto?

Os heróis de *Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends* nunca caíram num caldeirão cheio de poção mágica, mas a verdade é que são tão poderosos que chegam a parecer-se com Obélix e o seu amigo Astérix. Em *DW4: XL* não há romanos para espancar nem gauleses orgulhosos, mas existe um conceito muito semelhante ao desta BD. Quando o jogo começa, somos colocados na pele de um antigo guerreiro chinês – na época dos Três Reinos – – que tem por missão comandar um exército numa série de batalhas. Acontece que *DW4: XL* não é um jogo de estratégia mas sim de acção, pelo que acabamos por nos deparar com uma dura realidade: se queremos mesmo arrasar os batalhões inimigos, temos de ser nós a "aviar" quem nos aparece pela frente. Todas as missões têm objectivos militares e a componente estratégica acaba por incidir especialmente no percurso que tomamos no mapa do campo de batalha e, ainda, da escolha de inimigos a atacar primeiro.
A partir daí, a lógica de jogo passa a ser a de carregar muitas vezes nos botões do comando e esperar que o nosso guerreiro acabe com a resistência dos inimigos.
Quem já conhece os títulos anteriores da série *Dynasty Warriors* não vai ficar surpreendido com o mais recente título da KOEI. Aliás, pela descrição feita até ao momento, terá ficado mesmo com a ligeira sensação de que este jogo é, apenas, igual aos anteriores. E é verdade. Nua e crua.
DW4: XL mantém-se fiel a todos os princípios que celebrizaram os seus antecessores, mas na essência não traz qualquer inovação. A lógica de jogo continua a ser a mesma, só que a jogabilidade melhorou mais um bocadito. E a verdade é que, mesmo sabendo de antemão que apenas vamos ter de bater em milhares de inimigos até cantarmos vitória; de sabermos que na vida real ninguém seria capaz de o fazer e de estarmos conscientes de que a melhor táctica de jogo é mesmo massacrar os botões do comando, a verdade é que *Dinasty Warriors* continua a divertir-nos como da primeira vez.
Talvez seja a grandiosidade dos cenários de guerra que nos prendem. Afinal, sabermos que cada batalha tem vários pontos--chave, que há inimigos espalhados pelo terreno de jogo e que temos liberdade para escolher quem atacamos primeiro dá uma certa "pica". Saber que podemos esmagar centenas de inimigos em cada nível também tem alguma graça. Depois, há ainda os soldados que nos acompanham na nossa missão e que nos ajudam – se bem que às vezes nem damos por isso – a arrasar os batalhões que nos aparecem pela frente. Pessoalmente, um dos nossos modos preferidos de jogo é o Multijogador, no qual, na companhia de um amigo, partimos para a guerra. Além de saber bem uma ajudinha para dar cabo dos inimigos, há sempre a piada de contabilizar o número de mortes acumuladas por cada um, para assim testar qual dos dois é mais eficaz.
DW4: XL na prática acaba por ser na prática um disco de expansão para *Dynasty Warriors 4*, lançado há alguns meses, mas tem a vantagem de poder ser jogado sem o original. Há também a possibilidade de o misturar com *DW4* e jogar a versão anterior com algumas nuances novas que foram implementadas. Para os fanáticos da série vale mesmo a pena; para a maioria dos jogadores, o preciosismo pode parecer inútil. Para evitar que este disco pudesse fazer concorrência a *DW4*, os programadores optaram por retirar de *DW4: XL* os modos Musou (história) e Livre. Em compensação, foram introduzidos os modos Legend e Xtreme. Em Legend é-nos dada a possibilidade de comandar um guerreiro – entre 42 disponíveis – e conduzi-lo numa missão única, com história própria. Depois de o conseguirmos, para passar ao nível, seguinte, somos forçados a escolher outro herói. Já quem optar por jogar o modo Xtreme pode escolher entre três cenários onde serão geradas

Os gráficos e a jogabilidade foram melhorados e podemos escolher quem é que ataca primeiro

Companhia KOEI Editora KOEI Distribuidora Ecofilmes Género Acção

■ *Alguém se oferece para eu experimentar este "porrete"? Vá lá, sem medos!*

batalhas aleatoriamente. Aqui, será possível continuar uma "carreira" com várias missões, gastando o dinheiro acumulado em cada missão para comprar armas novas e saúde extra nas lojas entre cada nível. Uma das hipóteses mais curiosas talvez seja a possibilidade de comprar um cavalo, no qual iniciamos a batalha seguinte. Escusado será dizer que, à primeira "marretada" que levamos, o bom do nosso herói passa a combater de pé e no chão tal como os seus rivais. No final, é-nos atribuído um posto militar e só aí saberemos se nos portámos à altura de um guerreiro a sério!

Depois de apresentadas as inovações do jogo, a pergunta que se impõe fazer é a seguinte: se *DW4: XL* não traz novidades consideráveis, será que vale a pena comprá-lo? E a resposta não podia ser mais clara: Sim. Na prática, o que os rapazes da KOEI têm vindo a fazer é aperfeiçoar um modelo de jogo que teve sucesso, tentando transformar a experiência de o jogar num prazer sempre renovado. O que sucede, afinal, é que ano após ano a KOEI tem trabalhado para melhorar este produto, fazendo a opção deliberada de não o alterar. Pode haver, é certo, quem já não aguente mais a lógica de *Dynasty Warriors*, mas a opção de não sacrificar os devotos da série parece ser a mais coerente. Alterar *Dynasty Warriors* seria quase o mesmo que a EA Sports mudar as regras do futebol na série *FIFA*. *Dynasty Warriors* foi feito para ser como é. Mexer-lhe seria acabar com ele. E, para isso, o mais sensato seria mesmo não o lançar no mercado...

Se a nível de jogabilidade *DW4: XL* parece atingir patamares nunca antes tocados pelos jogos da mesma série, já ao nível gráfico e de som estamos, claramente, perante um produto reciclado. Talvez tenha sido essa a razão que levou a KOEI a lançar este jogo no mercado com um preço mais baixo do que o seu antecessor.

Afinal... *DW4: XL* é um disco de expansão disfarçado!

■ **Nuno Perestrelo**

7.4

Gráficos 7.5
Os cenários estão melhorados em relação à versão anterior e os guerreiros movimentam-se de forma credível e ligeira.

Jogabilidade 7.8
Não tem grande ciência... É só saber a altura exacta para aplicar os golpes especiais.

Áudio 7.0
Talvez o ponto mais fraco do jogo. Até parece um mau filme de kung-fu, mas diverte.

Duração 7.5
Pode ser jogado sozinho ou servir de expansão a *Dynasty Warriors 4.*

FIREFIGHTER F.D.18

Quando for grande vou ser bombeiro! Há por aí mais candidatos a heróis?

No Verão passado todos vivemos o flagelo dos incêndios e assistimos, muitas vezes, ao vivo, ao heróico trabalho dos bombeiros. Depois disso, muitos terão sido os que decidiram juntar-se na luta contra o poder avassalador das chamas. Se também sentiu essa tentação e não se importava nada de pôr os seus dotes de investigador ao serviço da comunidade, sugerimos-lhes que comece por treinar em casa. Calma, largue lá os fósforos, o que lhe propomos é algo menos perigoso, mas bastante escaldante. Trata-se de um jogo de simulação de combate a fogos, com muito mistério à mistura. Em *Firefighter F.D. 18* jogamos na pele de um bombeiro pertencente a uma corporação de uma cidade, presumivelmente algures nos Estados Unidos. Dean McGregor vê-se envolvido numa aventura bem quente, quando misteriosos incêndios começam a deflagrar um pouco por todo o lado na cidade. Só que McGregor não é o único a desconfiar da origem criminosa das chamas: uma repórter televisiva, Émilie Arquette, vai ajudá-lo a seguir pistas altamente inflamáveis. Basicamente, o jogo divide-se em duas partes distintas. Por um lado temos o combate aos incêndios e a resolução das suas consequências, como o resgate de vítimas. Por outro, mas não menos perigoso, há a investigação das causas dos fogos e da identificação da mãozinha criminosa que os ateia.

Logo no primeiro nível, Dean vai ter de se debater com as chamas que invadem um túnel, onde se encontram dezenas de pessoas aprisionadas. As primeiras fases servem para nos familiarizar com o jogo, sobretudo com os comandos e os equipamentos que precisamos usar nos diferentes tipos de catástrofe. Mangueiras, machados, extintores e uma unidade móvel de água são alguns dos instrumentos que podemos utilizar.

Prepare-se para entrar num inferno de chamas que tanto podem ter origem em químicos e fugas de gás, como em explosivos ou causas naturais (raios). Os efeitos de luz diferem de caso para caso, mas estão mesmo muito realistas, o que tem efeitos poderosos na ascensão dos níveis de adrenalina. Já que falamos de gráficos, convém dizer que a modulação de personagens está também bastante boa.

Os 'bosses' merecem especial referência pela emoção que introduzem no jogo, contornando alguma tendência para a linearidade.

Os cenários da acção não se restringem à cidade e arredores, há até a possibilidade de controlar um incêndio que deflagrou a bordo de um navio de cruzeiro.

Os efeitos sonoros contribuem de forma decisiva para tornar *Firefighter* muito realista, com uma reprodução fiel de todos os ruídos ligados aos incêndios.

A interpretação é que deixa bastante a desejar.

É relativamente fácil controlar o nosso soldado da paz e ao fim de pouco tempo já conseguimos orientar-nos sem dificuldade, abrindo caminho sobre detritos fumegantes, destroços periclitantes ou densas cortinas de fumo.

Em jeito de rescaldo, podemos dizer que *Firefighter F.D. 18* marca pela diferença neste universo de entretenimento. Um conceito inovador que é bastante bem-vindo. □ **Vanda Lopes**

Firefighter F.D. 18 é um jogo capaz de pôr qualquer um em brasa

■ *Está aí alguém?*

■ *Aqui andou mãozinha criminosa!*

7.6

Gráficos 8.3
Mais realismo e ainda saíamos chamuscados

Jogabilidade 8.0
É útil treinar os comandos nos primeiros níveis do jogo

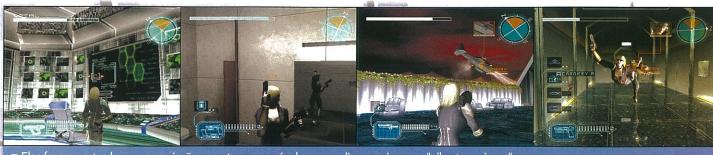
Áudio 7.2
As vozes não podiam ser um bocadinho menos melodramáticas, não?

Duração 7.2
Há vários aspectos que contribuem para manter a chama acesa...

Companhia Konami Editora Ecofilmes Distribuidora Konami Género Aventura/Acção

■ Elas fazem parte de uma associação secreta responsável por erradicar o crime e o "ciberterrorismo"

CY GIRLS

Um dia... as coisas mudaram. O planeta inteiro ficou 'offline'

Que estamos aqui a fazer com uma bonequinha tão linda, meio anjo, meio demónio, metade Barbie e com outra metade tão letal como a Uma Thurman em *Kill Bill*? Quem é ela? De onde veio? E mais importante ainda: que podemos fazer com ela sabendo que estamos limitados, aos dedinhos que não querem largar o comando?
Bem, para responder a estas perguntas, temos de recuar até ao ano 2058.
Em 2058, o mundo estava dependente da Internet. Todas as bases que constituíam a comunidade humana – sociais, económicas, políticas, blá blá blá – assentavam nessa gigantesca rede de computadores, através de satélites. Até que... um dia... as coisas mudaram. Um acontecimento terrível.
O mundo, o planeta inteiro, ficou 'offline'.
Um incidente afectou todos os circuitos electrónicos nos satélites que orbitavam o planeta. O mundo ficou isolado. As pessoas começaram a sair à rua. O caos instalou-se.
Anos mais tarde, quando finalmente o mundo acalmou, os historiadores haveriam de classificar esse distante dia de 2058 como o "Damnation Monday".
Quinze anos depois, a Terra regressa aos eixos, mas o medo persiste. Há gravíssimos problemas de sobrepopulação. A fome, o desemprego e outras catástrofes são iminentes.
Cria-se um mundo cibernético idêntico ao original onde a população pode viver em vários terminais desse mundo virtual – tipo *Matrix*, mas sem o Keanu Reeves. E há quem queira tomar conta dessa rede para poder dominar o mundo.
Enquanto os terroristas tentam dominar o mundo, começam a circular boatos sobre um grupo de raparigas justiceiras, letais, misteriosas. E lindas... Elas fazem parte de uma associação secreta responsável por erradicar o crime e o "ciberterrorismo".
E, não sei se já dissemos, são lindas.

Ai, que bonequinhas tão lindas que até dá gosto pô-las a mexer

E é aqui que entramos, salvo seja. Há duas bonequinhas para controlar – uma em cada disco do jogo. A primeira – uma heroína com o nome de código Sky, número de série CG-01 – é uma loira irresistível, especialista em "hackear" sistemas e dotada de grande precisão no manejo de armas. A outra – código Shadow, número de série CG-06 – é uma bela oriental, hábil na espada e nas estrelas ninja. Não dá é para jogar com as duas ao mesmo tempo...
E pronto, a partir daqui é fazer o habitual nestes jogos, ou seja, uma mistura entre jogar às escondidas e brincar aos índios e 'cowboys' – em cenário futurista.
A jogabilidade é fixe – o jogo usa o motor gráfico do *Metal Gear Solid 2*. No ciberespaço, elas podem fazer o download de várias técnicas, como no *Matrix*. Já lhe dissemos que há aqui qualquer coisa que lembra o *Matrix*? E que o Keanu Reeves não entra? E que elas são lindas? Ah, está bem, pronto... ■ **Marco Santos**

■ *A jogabilidade é fixe – o jogo usa o motor gráfico do Metal Gear Solid 2*

6.4

Gráficos 7.2
Não rebentam a escala, mas são muito bons. A sério. E elas são lindas

Jogabilidade 7.2
Para quem gosta do género Barbie assassina, não é mau e o sistema de mira é original

Áudio 5.6
Não sobressai, mas também não destoa. Os efeitos das armas mereciam mais

Duração 5.5
Aquelas meninas exploram-se bem, mas não é jogo para nos deixar seis meses sem dormir

Companhia KONAMI **Editora** KONAMI **Distribuidora** Ecofilmes **Género** Aventura/Acção

■ *Mais um mistério para a dupla mais medrosa do mundo resolver, mas será que o medo não os irá atraiçoar?*

SCOOBY.DOO MYSTERY MAYHEM

Alguém conhece uma dupla de detectives tão trapalhona?

O cão falante mais medroso do mundo está de volta e traz a companhia do costume. Scooby envolve-se mais uma vez na resolução de uma série de mistérios, facilmente identificáveis com os desenhos animados. Nem só na parte gráfica os 'cartoons' serviram de inspiração para o jogo, as vozes e o tema de abertura são também os mesmos da TV. Em *Mystery Mayhem*, jogamos como Scooby ou como Shaggy. O primeiro é melhor para entrar em zonas apertadas o segundo para salvar o atrapalhado canídeo das peripécias em que se envolve. Para capturar as almas que escaparam do outro mundo, é necessário recorrer a um livro, o Tome of Doom, que se pode transformar numa faca de dois gumes ao libertar fantasmas aleatoriamente, o que resulta nalguma frustração porque vamos perdendo energia. Para prosseguir há que aprisionar espectros, recolher itens e resolver 'puzzles'. Tudo muito simples, mas com tendência para se tornar monótono. *SDMM* aponta mais para o público infantil do que para os adultos nostálgicos. A pequenada vai adorar as trapalhices de Scooby e Shaggy.

□ **Vanda Lopes**

6.0

Gráficos 5.8
Bons efeitos de luz e 'look cartoon' não compensam falhas das câmaras.

Jogabilidade 6.2
Demasiado simplista e muitas vezes frustrante.

Áudio 6.8
Vale pela dobragem de vozes, mas os efeitos sonoros também estão bons.

Duração 5.5
Podia ser mais longo, embora tenha como alvo um público infantil.

Companhia Artificial Mind and Movement Editora A Distribuidora THH Género Aventura/Acção

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

■ *Pancadaria que não acaba mais e saltos e mais saltos. É preciso dizer mais?*

Ainda dizem que as tartarugas são lentas...

Qual é coisa, qual é ela, que é verde; é semi-humano; vive nos esgotos; é estrela de 'cartoons', filmes e videojogos; não dispensa uma piza; tem como guru o rato Splinter; é perito em artes marciais e tem um jogo novo para a PS2? Está é fácil, certo? Sim, aceitamos quatro respostas diferentes: Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo. Agora é que mesmo sem ver o título já tinhas adivinhado, – são as Tartarugas Ninja que regressam. Já sabes com o que podes contar quando se trata dos nossos super heróis de carapaça: pancadaria do princípio ao fim, com o combate a ocupar grande parte do jogo. Tudo gira em torno de uma espada mística que vais tentar encontrar na pele de qualquer dos quatro ninjas. O pérfido Shredder e o seu clã Foot vão fazer tudo para lhes dificultar a vida. É possível ganhar movimentos novos ao completar as missões Dojo (níveis de treino) e assim prosseguir com maior facilidade, mas basicamente a jogabilidade é a do clássico "beat'em up", o que se torna repetitivo.

□ **Vanda Lopes**

5.3

Gráficos 6.8
Visuais ao estilo da nova série beneficiam as sombras.

Jogabilidade 5.1
Atacar, saltar, atirar e quatro botões. Simples e... enfadonho!

Áudio 4.6
Há alturas em que só apetece gritar: "Calem-me estes tipos!" Vale a dobragem de vozes.

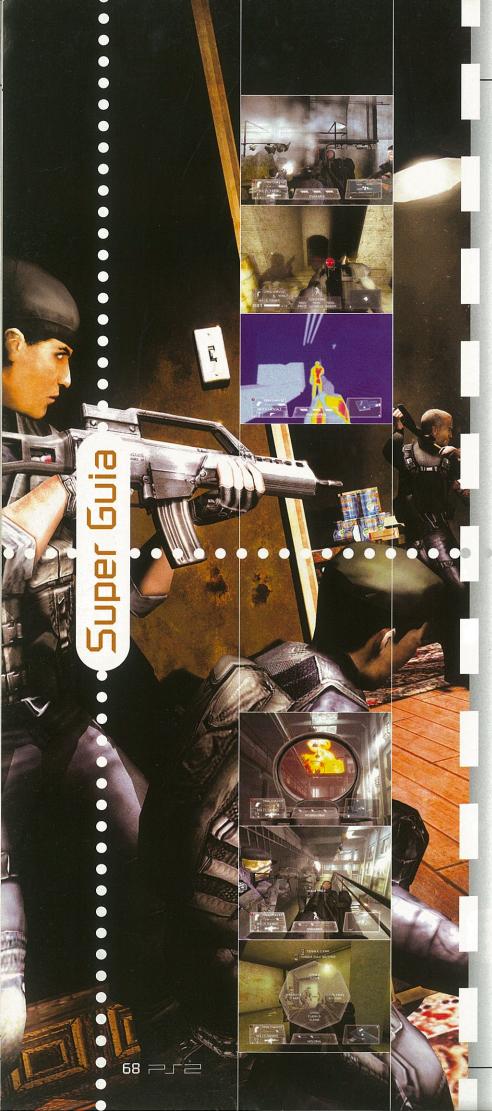
Duração 4.8
Nem o modo Multiplayer é suficientemente longo ou entusiasmante.

Companhia Konami Editora Ecofilmes Distribuidora Konami Género Beat'em up

O ano é 2007 e só esta força de elite pode travar a ameaça do terrorismo. Infiltra-te e salva o mundo.

Super Guia

Por: Ricardo Simões Ferreira

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Nível 0
FASE DE TREINO

Seguir as instruções de treino, desarmar a bomba e algemar os reféns sem baixas na unidade.

Nível 1
CIDADE ALPINA

Avançar até à esquina à direita e eliminar o terrorista na janela do prédio em frente. Seguir ao longo da parede direita, atravessar e seguir pela direita do prédio. Eliminar um terrorista junto à vedação, à esquerda, e outro depois da esquina, à direita. Seguir pela viela à esquerda, eliminar um terrorista depois da esquina à direita e outro depois da vedação, à esquerda. Entrar na porta com o alpendre. 'Checkpoint'.
Aqui há dois caminhos alternativos. O primeiro é subir a escada de mão à esquerda, abrir a porta e eliminar um terrorista. Entrar na segunda porta, eliminar outro inimigo e mais um na sala em baixo, junto à lareira. O segundo caminho é ignorar a escada, passar a sala seguinte até às escadas e ordenar à equipa para se manter de guarda. Descer e eliminar o terrorista na sala da lareira. Voltar atrás, subir e "limpar" as duas salas de cima (sendo uma delas a da escada de mão do início). Voltar à sala da lareira, descer as escadas e sair para a viela. Virar a esquina à direita e eliminar dois terroristas no solo e o atirador na torre da igreja. Voltar a entrar na sala atrás, abrir a porta atrás da parede à esquerda e eliminar um terrorista junto à carrinha. Aproximar-se da porta lateral da igreja. 'Savepoint'.
Passar a porta, seguir pelo lado esquerdo da igreja e eliminar os cinco terroristas por aí espalhados e um no altar. Algemar a refém e seguir para a porta na nave direita da igreja. Entrar na primeira porta à direita e eliminar dois terroristas ao fundo e um através da janela à esquerda. Avançar, entrar na porta à direita e eliminar mais terroristas. Localizar as escadas para a cave na sala de leitura e descer. Seguir pela passagem à direita e pela seguinte e eliminar um terrorista. Descer a escada no canto esquerdo, e seguir pela passagem à direita. 'Checkpoint'.
Seguir para a passagem à esquerda e eliminar um terrorista logo à esquerda. Passar a porta à esquerda e eliminar três terroristas à direita. Avançar, eliminar um terrorista na esquina à esquerda, espreitar na da direita e eliminar outro. Algemar o refém.

Nível 2
AUTO-ESTRADA NA MONTANHA

Avançar até aos jipes, ordenar à equipa que aguarde e continuar até à carrinha. Eliminar o terrorista do lado oposto e chamar a equipa. Ordenar que esta avance até à carrinha tombada. Aproximar-se da mesma pela esquerda e eliminar o terrorista ao fundo do túnel. Mandar avançar a equipa até à bomba (sem a desactivar) e eliminar dois terroristas que surgem da esquerda e mais um ao fundo. Desactivar a bomba e seguir para a porta à esquerda. Abrir a porta da garagem ao fundo e eliminar três terroristas. Entrar, eliminar mais um junto à rampa e passar a porta para o corredor. 'Checkpoint'.
Passar a porta, eliminar um terrorista ao lado das escadas e outro ao cimo. Entrar no corredor e seguir pela porta da direita. Abrir a porta e eliminar um terrorista ao fundo. Ordenar à equipa para atacar ao sinal "zulu" na primeira porta à direita, seguir para segunda porta e entrar em simultâneo com a equipa eliminando os terroristas. Seguir até às portas duplas ao fundo. 'Savepoint'.
Abrir a porta e eliminar um terrorista em baixo. Eliminar outro inimigo que abre a porta ao fundo, avançar, passar a porta, descer as escadas e chamar a equipa. Mantê-la aí, entrar na porta ao fundo e eliminar dois terroristas à direita. Sair para o corredor,

avançar, chamar a equipa e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Entrar pela porta ao fundo e eliminar um terrorista à direita e outro sobre o camião. Atravessar, eliminar um terrorista na varanda e algemar a refém. Aproximar-se da porta da garagem e eliminar um atirador no andar superior à esquerda e outro à direita. Sair para o corredor, avançar e eliminar um terrorista na abertura do tecto, atrás. Aproximar-se da porta ao fundo. 'Checkpoint'.
Entrar, lançar granadas para a sala à direita, eliminar os restantes terroristas e atravessar para a porta oposta. Seguir o corredor e sair pela última porta que conduz de volta ao túnel. Usar os vários carros destruídos para ir avançando pelo túnel e ir eliminando os cerca de oito terroristas por aí espalhados. Abater o último terrorista ao fundo antes que este execute o refém.

Nível 3
REFINARIA DE PETRÓLEO

Avançar um pouco e eliminar três ou quatro terroristas logo depois da esquina à esquerda e junto às escadas. Descer, abrir a porta e eliminar três terroristas. Chamar a equipa, subir as escadas e eliminar mais três inimigos logo depois da esquina. Sair pela porta à direita, subir a escada e coordenar uma ataque em simultâneo ("zulu") pelas duas portas. Avançar e eliminar mais um terrorista no corredor. Aproximar-se da esquina à esquerda e eliminar um terrorista ao fundo. Seguir para o extremo oposto do corredor, eliminar um adversário depois da esquina e passar a porta à esquerda. Eliminar um terrorista por entre a maquinaria e passar a segunda porta para voltar ao corredor anterior. Desactivar a bomba, aproximar-se da porta à esquerda e eliminar um terrorista. Descer as escadas e eliminar um terrorista em baixo. Passar a porta ao fundo. 'Checkpoint'.
Passar a porta e eliminar dois terroristas. Avançar até à esquina, eliminar um terrorista na porta e outro no andar superior. Entrar, eliminar dois terroristas e desactivar a bomba. Eliminar mais dois inimigos depois da porta ao fundo e seguir o único caminho possível. 'Savepoint'.
Subir a escada, dar ordem de 'open and clear' e eliminar um terrorista. Seguir o corredor, eliminar mais um adversário e avançar até à segunda porta. Ordenar à equipa que aguarde, entrar e eliminar dois terroristas. Passar duas portas para o corredor e abrir a porta ao fundo. Eliminar cinco ou seis terroristas espalhados em ambos os níveis. Descer as escadas, passar a porta, seguir o corredor e abrir a porta ao fundo. Usar granadas para eliminar os vários terroristas na zona à esquerda, tendo o cuidado de não atingir o canto do cilindro grande cinzento. Eliminar mais terroristas depois do portão que abre e algemar o refém atrás do cilindro.

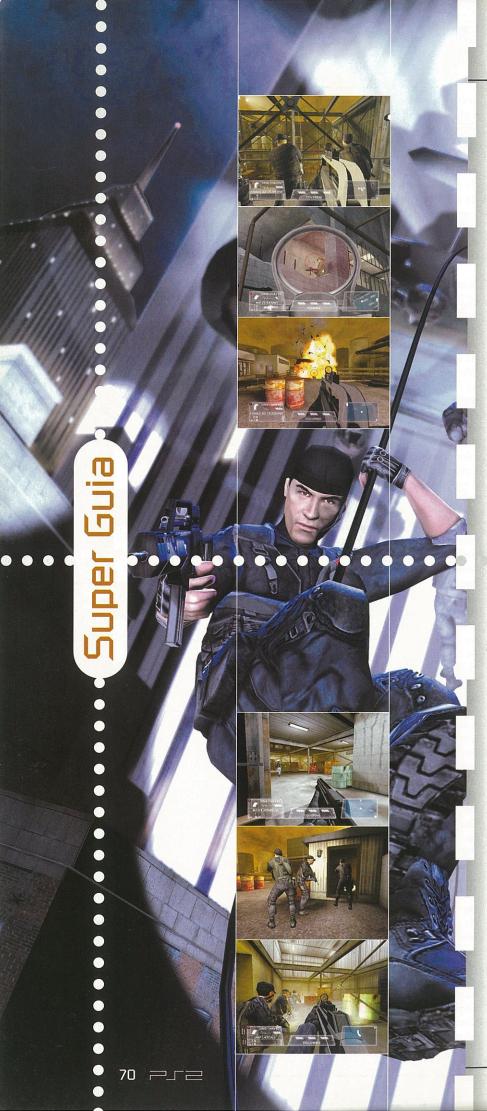
Nível 4
PROPRIEDADE DA ILHA

Avançar, virar à esquerda e continuar até à porta. Abri-la, eliminar um terrorista, esperar e eliminar outro. Entrar, seguir pela porta à direita e eliminar um terrorista na escada. Descer, avançar, virar à esquerda, eliminar um terrorista e outro depois da esquina à direita. Subir a escada, abrir a porta à direita e eliminar um terrorista depois da esquina ao fundo. Avançar até aí e eliminar mais dois. Entrar pela porta das escadas e usar as duas portas do quarto para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Eliminar um terrorista e salvar a refém. Voltar atrás (garantir que a refém segue a equipa) e descer as escadas. Atravessar a sala do piano e a seguinte. 'Checkpoint'.
Abrir a porta, eliminar um terrorista em frente e mais dois na varanda à direita. Sair, entrar na porta à esquerda e eliminar um terrorista em frente. Passar a segunda porta e eliminar dois terroristas no corredor e outro ao fundo. Sair, aproximar-se do refém e defender ambos de vários terroristas que surgem para lá da vedação. Depois de chegar o helicóptero, eliminar os restantes terroristas que atacam.

Nível 5
ESTALEIRO

Avançar por entre os contentores, virar à direita e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda. Eliminar mais um na escada ao fundo à direita (no plano superior) e outro em cima dos contentores à direita. Seguir até ao fundo, subir as escadas de mão e eliminar dois inimigos em baixo. Apontar à porta aberta do hangar e ordenar à equipa para avançar. Esperar para eliminar mais um terrorista e juntar-se à equipa. Entrar no armazém, eliminar um terrorista e seguir para a esquerda. Continuar pela porta ao fundo e pela seguinte à direita. Eliminar um terrorista. 'Checkpoint'.
Passar a porta ao fundo, subir as escadas e entrar no escritório. Deixar sair os três terroristas do corredor, chamar a equipa e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Seguir pela porta a meio dessa passagem, atravessar a sala para a porta em frente e eliminar cinco terroristas no passadiço em frente. Seguir pelo passadiço e eliminar cerca de quatro terroristas em baixo. Descer, desactivar a bomba e descer as escadas da sala seguinte. Passar as duas portas. 'Savepoint'.
Avançar, entrar na porta à esquerda e eliminar um terrorista. Aproximar-se da passagem oposta e eliminar mais dois inimigos. Aproximar-se da bomba e eliminar três terroristas através dos alçapões que se abrem no tecto. Voltar a sair e seguir pela porta à direita. Continuar pelo corredor e eliminar dois terroristas ao fundo. Espreitar nas escadas à esquerda. 'Checkpoint'.
Eliminar um sentinela, descer e eliminar vários terroristas dentro do hangar. Usar granadas e entrar disparando para eliminar os restantes. Eliminar um terrorista na porta superior que se abre e sair pela porta ao fundo. Atravessar para a sala oposta, eliminar três terroristas à esquerda e outros dois na porta em cima à direita que se abre. Desactivar a bomba.

Nível 6
FUNDAÇÃO CRESPO

Atravessar a sala em frente e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Seguir pelo corredor e eliminar um terrorista ao fundo. Dar uma ordem 'open and clear' na porta à direita, eliminar dois terroristas e entrar. Seguir para a porta ao fundo, abri-la e eliminar vários terroristas. Atravessar a sala, seguir o corredor e eliminar os terroristas que saem da porta que explode. Entrar, eliminar cinco terroristas no interior e seguir pela porta oposta. Eliminar dois terroristas no refeitório à esquerda, abrir a porta ao fundo e eliminar um terrorista na escada. Subir. 'Checkpoint'.
Dar uma ordem de 'open and clear' na porta ao cimo, seguir o corredor e eliminar um terrorista depois da esquina. Ordenar à equipa para atacar em simultâneo ao sinal "zulu" na segunda porta à esquerda, entrar na primeira e dar o sinal depois de chegar à porta oposta. Algemar o refém e eliminar um terrorista na sala em frente. Sair, atravessar o corredor e entrar na porta em frente. 'Savepoint'.
Subir as escadas, abrir a porta e eliminar um terrorista à direita. Aproximar-se da porta à esquerda, colocar-se à direita desta, abri-la e eliminar o terrorista junto ao refém antes que este o execute. Eliminar mais dois na janela em frente, entrar, eliminar um inimigo na janela à direita, outros dois na que fica sobre a porta e mais um que surge na primeira janela. Chamar a equipa, algemar o refém e eliminar todos

os terroristas que atacam pelas janelas.
Voltar ao corredor, seguir até ao fundo, subir as escadas, entrar e eliminar um terrorista depois da esquina. Continuar e eliminar outro depois da esquina à direita. Seguir para a esquerda e eliminar um terrorista na sala ao fundo, à esquerda. Voltar ao corredor e seguir para onde estava o terrorista com os morteiros. Entrar na primeira porta à direita, usar a segunda porta para aceder à sala seguinte e eliminar quatro terroristas.

Nível 7
CIDADE VELHA

Avançar na direcção do portão e eliminar dois terroristas. Continuar, eliminar um terrorista na esquina à esquerda e outro na janela também à esquerda. Entrar na porta em frente, eliminar um terrorista na porta à esquerda e outro na porta seguinte. Aproximar-se da porta, eliminar mais um nessa sala e quatro terroristas visíveis nas três janelas do prédio em frente. Abrir a porta, eliminar um terrorista em baixo à esquerda (pode haver um inimigo que tenha escapado na janela à esquerda), descer as escadas e eliminar outro depois da esquina à direita. Seguir pelo pátio para a esquerda e eliminar um terrorista logo depois da esquina, protegido pelos caixotes, e outro no telhado. Virar a esquina e eliminar mais dois terroristas ao fundo. Avançar, eliminar um terrorista na porta à esquerda, outro na porta à direita e entrar nesta última. Eliminar um terrorista na sala seguinte, abrir a porta, eliminar um terrorista à esquerda e outro na janela à direita. Subir a escada até meio, lançar uma granada para junto dos caixotes e eliminar a tiro os restantes terroristas. Entrar na porta ao cimo, descer as escadas e aproximar-se da porta ao fundo. 'Checkpoint'.
Virar a esquina e eliminar um terrorista. Avançar, eliminar mais dois ao fundo e outro na janela em frente. Virar para o pátio à direita e eliminar dois terroristas. Neutralizar mais dois que surgem da direita, um no telhado em frente e outro no telhado à direita. Avançar pela direita do pátio e eliminar um terrorista por entre os muros. Continuar pela direita e eliminar um inimigo depois da esquina. Entrar na porta ao fundo e aproximar-se da passagem à direita. 'Savepoint'.
Seguir pela sala à direita e eliminar um terrorista na seguinte. Abrir a porta e eliminar dois inimigos para além do balcão. Sair pela porta à esquerda, eliminar dois terroristas no pátio e um na varanda à esquerda. Continuar pela porta ao fundo e eliminar um terrorista à direita. Virar a esquina à esquerda, eliminar um inimigo e avançar. Usar a janela à esquerda para eliminar o terrorista dentro da sala e dois que patrulham junto às arcadas. Seguir para a escada das arcadas, recuar e eliminar um terrorista que surge na abertura do tecto. Subir a escada, abrir a porta e eliminar dois terroristas depois da esquina à esquerda. Avançar para a porta aberta e seguir para a esquerda. Eliminar um terrorista, avançar e abrir a porta ao fundo. Ordenar um ataque em simultâneo ao sinal "zulu" na porta em frente, virar a esquina e seguir para a porta ao fundo. Dar o sinal e eliminar os terroristas antes que executem o refém.

Nível 8
TRIESTE

Eliminar um terrorista no corredor à direita, seguir por aí e eliminar mais dois depois da esquina à esquerda. Atravessar para o lado oposto, virar-se e eliminar um terrorista na janela em frente. Eliminar um terrorista numa janela à direita, seguir para a esquerda e descer a escada. Lançar três granadas de fumo para além da esquina à direita, virar a esquina à esquerda e eliminar dois terroristas à entrada do mercado e um no terraço à direita. Colocar-se ao canto e eliminar dois inimigos junto aos barris

em frente e outro na janela. Entrar no mercado, eliminar, pelo menos, dois terroristas no solo e inúmeros no balcão do primeiro andar. Subir as escadas, aproximar-se da porta, eliminar um terrorista atrás das grades à esquerda e outro na varanda à direita. Contornar a esquina à direita, eliminar um terrorista e atravessar o pátio. Eliminar um atirador no telhado à direita e entrar na porta ao canto. Eliminar dois terroristas e sair pela porta à esquerda. 'Checkpoint'.
Abrir a porta e eliminar um terrorista. Voltar à biblioteca e sair pela porta ao fundo. Eliminar um terrorista à direita, entrar na porta em frente e eliminar outro. Sair pela porta à direita e eliminar o sentinela ao fundo das escadas. Descer, eliminar um inimigo junto à fonte à direita, contorná-la e eliminar os terroristas que estão a atacar Weber.

Nível 9
ALCATRAZ

Descer as escadas, continuar até aos esgotos e eliminar um terrorista no lado oposto. Eliminar três terroristas no túnel do esgoto à direita, atravessá-lo, subir a escada e seguir para a direita. Eliminar dois terroristas que surgem ao fundo e outro logo depois dos caixotes. Continuar em frente e subir as escadas até aos duches. Entrar e eliminar todos os terroristas que vão surgindo nas janelas superiores à volta dos duches. Eliminar os dois que surgem à porta que se abre e seguir por aí. Abrir a porta seguinte e eliminar um inimigo. Passar a seguinte e eliminar outro. Sair, subir e eliminar dois terroristas na varanda oposta. Percorrer o local, eliminando outros terroristas que surjam, até ao lado oposto e descer as escadas. 'Checkpoint'.
Descer, passar duas portas, virar a esquina à esquerda e eliminar o terrorista antes que execute o refém. Eliminar mais dois que estão ao fundo. Atirar ao bidão vermelho do segundo andar e preparar-se para eliminar os vários terroristas que vão surgindo ao fundo e nas duas varandas à volta da área. No final, algemar o refém.
Seguir pela porta na esquina à direita, subir a escada e avançar pela varanda. Eliminar um atirador atrás, no andar superior, continuar e sair pela porta ao fundo. Descer, atravessar o corredor, passar a porta e seguir outro corredor. Dar ordem de ataque em simultâneo ao sinal "zulu" na porta em frente e entrar na porta da esquerda. Subir, dar o sinal "zulu" e eliminar todos os terroristas em cima e em baixo antes que executem o refém.

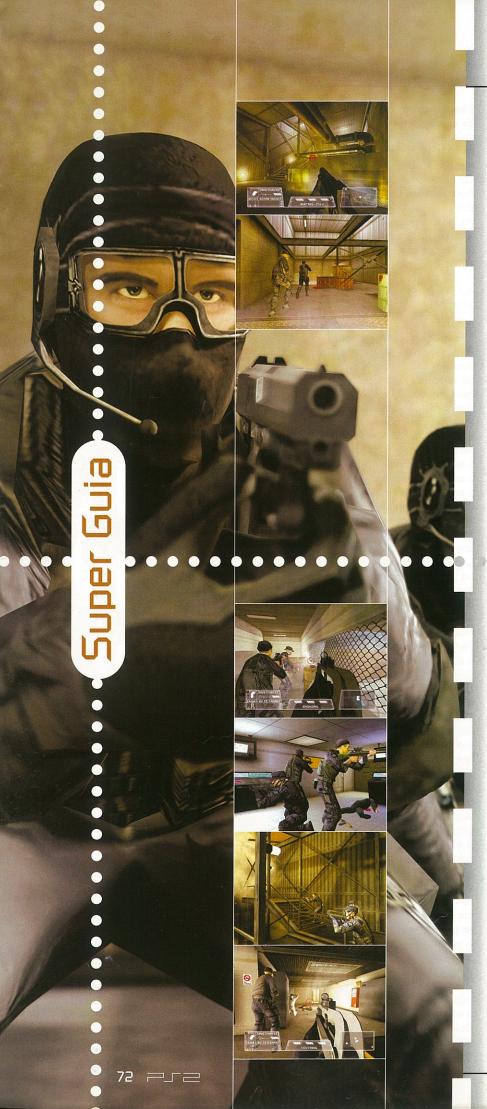
Nível 10
IMPORTAÇÃO/EXPORTAÇÃO

Avançar até meio, entrar na porta à direita e eliminar cinco terroristas. Avançar pelo corredor, eliminar um inimigo ao fundo e seguir pela direita, por trás do balcão. Virar-se para o corredor à esquerda, eliminar três terroristas em frente e mais um que sai da sala à esquerda. Avançar, sair para o pátio e eliminar dois atiradores no telhado em frente e à direita. Subir as escadas, abrir a porta, atirar uma granada e recuar. Entrar, eliminar vários terroristas, sair pela porta em frente e abrir a porta oposta. Eliminar dois terroristas à esquerda e aproximar-se da porta. 'Checkpoint'.
Abrir a porta, eliminar um terrorista em frente, outro à direita em cima e outro em baixo. Avançar e eliminar dois terroristas através da janela à esquerda. Entrar e eliminar mais dois em baixo. Voltar à varanda, sair pela porta à esquerda e eliminar dois terroristas ao fundo. Avançar e eliminar mais dois inimigos dentro da sala à esquerda. Continuar, sair pela porta da sala seguinte e eliminar um terrorista ao fundo das escadas. Descer e eliminar mais dois. Passar a porta no corredor, atravessar a sala e o corredor seguinte. 'Checkpoint'.
Abrir a porta, entrar e eliminar um terrorista pela janela. Abrir a porta e eliminar outro inimigo ao fundo, à esquerda. Eliminar outros dois depois da esquina à direita e mais dois no telhado em frente. Eliminar mais um atirador no telhado atrás e dois terroristas em baixo, atrás da rede. Aproximar-se da porta atrás dos painéis e eliminar dois terroristas que saem. Entrar e eliminar todos os terroristas em ambos os níveis do armazém.

Nível 11
PENTHOUSE

Ignorar as escadas, passar a porta, seguir o corredor e virar à direita. Avançar muito devagar até à esquina junto do terrorista de costas, seguir para a esquerda e subir as escadas, sempre muito devagar, para que os terroristas de costas não reparem. Atravessar para o corredor à esquerda, avançar, virar a esquina à esquerda e pôr a escuta no telefone. Esperar atrás do biombo que passe o terrorista em patrulha e avançar pelo corredor em frente. Sempre devagar, seguir para a direita até ao fundo, virar à direita e depois à esquerda. Passar as portas de vidro e subir a escada à esquerda. 'Checkpoint'.
Avançar, virar à esquerda e abrir a porta à esquerda devagar. Seguir para trás do biombo à direita sem que o terrorista repare e colocar uma escuta no computador. Sair de trás do biombo e eliminar o terrorista. Esperar que apareçam mais dois à porta e eliminá-los. Tomar atenção ao ruído de passos para verificar se vem mais alguém. Sair para o corredor, seguir para a esquerda e eliminar dois inimigos na sala à direita. Continuar pelo corredor, descer as escadas e eliminar mais quatro terroristas ao fundo. Neutralizar o terrorista na sala com as portas de vidro e salvar o contabilista. Virar-se para a porta e eliminar três adversários que surgem. Sair para o corredor e eliminar mais dois. Seguir para a esquerda e eliminar dois terroristas depois da esquina à esquerda. Seguir por aí, aproximar-se do cimo das escadas e eliminar o terrorista junto da televisão, em baixo. Eliminar os outros dois ao fundo da escada, descer e eliminar mais um no corredor. Continuar pelo corredor até à escada do início e subir para o terraço. Subir para a área de madeira, descer no lado oposto e esperar pelo helicóptero.

Nível 12
FÁBRICA DE EMBALAGEM DE CARNE

Entrar pela porta ao canto, avançar, seguir para a direita e eliminar um terrorista ao fundo. Seguir pela passagem à direita e entrar na porta à esquerda. Eliminar um terrorista à direita, outro ao fundo à esquerda e mais três depois do portão que se abre. Avançar e sair pela porta ao fundo à direita. Seguir pelo corredor e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda. Continuar, sair pela porta à esquerda, seguir pelo corredor e eliminar um terrorista na janela depois da esquina à esquerda. Atravessar o corredor e eliminar um terrorista através das tiras da porta. Aproximar-se desta e eliminar mais dois dentro da sala. Entrar, procurar cobertura e eliminar um terrorista em cada um dos extremos (direito e esquerdo) da sala, atrás dos bidões. Avançar pelo corredor. 'Checkpoint'.
Avançar, eliminar um terrorista, depois da esquina à direita, ao fundo do corredor. Avançar mais um pouco e eliminar outros dois atrás da janela à direita. Continuar e dar à equipa ordem de 'open and clear' na porta ao fundo. Entrar, continuar para a porta oposta e eliminar um terrorista à direita, atrás dos caixotes. Avançar e eliminar dois terroristas na sala à esquerda. Lançar uma granada para a porta da rampa e eliminar dois terroristas. Subir a rampa, entrar na porta ao fundo, espreitar e eliminar um terrorista antes que execute o refém. Algemá-lo e seguir pelo corredor para onde foram lançadas as granadas. Continuar até à porta

ao fundo. 'Savepoint'. Avançar, entrar, deslizar para a direita e eliminar um terrorista atrás dos caixotes mais altos. Visar a porta ao fundo e eliminar dois terroristas quando esta se abre. Entrar, seguir o corredor, atravessar a sala à esquerda e a seguinte. Subir a escada e eliminar um terrorista através da cortina no cimo. Passar a porta à esquerda e seguir o corredor. 'Checkpoint'. Aproximar-se da porta à direita e eliminar três terroristas através da janela. Avançar e eliminar outros dois através da segunda janela. Dar ordem à equipa para avançar e algemar o refém e eliminar outros terroristas que surjam. Seguir pelo corredor atrás do refém e eliminar um terrorista através da janela à direita. Descer as escadas, lançar uma granada para trás dos caixotes à esquerda e ordenar à equipa que "limpe" a sala. Seguir pela passagem à esquerda, percorrer o corredor e dar à equipa uma ordem 'open, flash and clear'. Sair pela porta ao fundo, à esquerda, seguir o corredor e eliminar dois terroristas na sala à direita. Seguir o corredor até aos bidões com material químico.

Nível 13
GARAGEM

Entrar na porta em frente e eliminar um terrorista atrás dos últimos cacifos, à esquerda. Passar a porta e eliminar dois terroristas através da janela. Avançar um pouco e eliminar mais dois em baixo e outro na varanda. Entrar no stande, verificar se há terroristas na sala ao fundo, à direita, e seguir para a esquerda. Subir as escadas, percorrer a varanda, eliminar dois terroristas ao fundo e seguir o corredor. Abrir a porta e eliminar um terrorista à direita. Sair pela porta ao fundo, seguir o corredor e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda, ao fundo das escadas. Descer, eliminar dois terroristas e seguir pela passagem. Avançar, passar a porta ao fundo e aproximar-se da seguinte. Lançar uma granada para a esquerda da garagem e eliminar vários terroristas junto ao automóvel. Sair pela porta à esquerda. 'Savepoint'. Passar a porta à direita e eliminar um terrorista. Aproximar-se da esquina à esquerda e eliminar vários inimigos. Sair pela porta oposta e seguir o corredor. Espreitar na porta à direita, eliminar um terrorista, avançar e eliminar mais dois. Neutralizar mais três depois da esquina à esquerda e seguir pela porta à direita. Eliminar um terrorista depois das prateleiras. Avançar, seguir o corredor, eliminar dois terroristas e seguir para a cozinha. Seguir Vargas e disparar para o ar até ele se render.

Nível 14
DESFILE

Avançar, contornar os standes de madeira para a esquerda e eliminar um terrorista. Avançar até à esquina e eliminar mais dois inimigos ao fundo. Avançar com cuidado em direcção ao centro do mercado e eliminar vários terroristas no solo e quatro atiradores nos telhados à frente e atrás. Sair pelo portão, abrir a porta seguinte e eliminar um terrorista ao cimo das escadas. Espreitar na porta à esquerda e eliminar um terrorista através da janela. Ordenar à equipa que se coloque à esquina do corredor à direita, eliminar um terrorista e manter a guarda do local. Entrar na sala da janela, seguir pela passagem à esquerda e eliminar um terrorista. Verificar a sala seguinte e voltar para junto da equipa. Deixá-los de guarda no mesmo sítio e abrir a porta em frente. Lançar uma granada através da porta em frente, avançar, virar para a sala à esquerda e eliminar um terrorista. Abrir a porta oposta e eliminar outro inimigo. Sair pela porta que dá para o mesmo corredor onde está a equipa, chamá-la e avançar. Espreitar na porta à direita e eliminar um terrorista ao fundo da escada. Descer até à porta ao fundo. 'Savepoint'.

Dar ordem 'open and clear' à equipa, passar a porta, seguir junto à parede à direita e eliminar vários terroristas em frente. Deixar a equipa agir para eliminar vários terroristas no solo, na janela, ao fundo, e nos telhados de ambos os lados e seguir para a traseira do carro de corso. Desactivar a bomba e seguir para a viela à direita continuando a deixar a equipa a defender a posição no pátio. Aproximar-se da porta e eliminar um terrorista atrás do balcão. Entrar, eliminar um terrorista na porta à esquerda, aproximar-se e eliminar mais três no interior. Eliminar outros dois na sala seguinte, subir a escada e matar um inimigo ao cimo da escada, atrás do portão à direita.
Entrar, seguir o corredor para a esquerda ignorando todas as portas e eliminar um terrorista a meio. Eliminar outro depois da esquina à esquerda e continuar. Matar outro depois da esquina à esquerda e subir as escadas à direita. Entrar no corredor, eliminar um terrorista que sai da porta ao fundo e outro da porta à direita. Entrar, eliminar três terroristas no solo e dois no telhado. Avançar pela direita, entrar na porta à direita e eliminar um terrorista. Avançar até ao computador e desactivar a bomba.

Nível 15
AEROPORTO

Aqui pode optar-se por dois caminhos alternativos. O primeiro (e mais fácil) é seguir pela porta em frente, avançar e subir as escadas à direita. Aguardar ao cimo para detectar o terrorista em patrulha através da sombra na parede, do ruído de passos e do som da porta a fechar. Aproximar-se da porta, usar a visão com raios infravermelhos para ver o terrorista no interior da sala a afastar-se e esperar para ouvir uma segunda porta a fechar. Entrar, atravessar a sala e sair pela porta em frente para uma varanda no exterior.
O segundo caminho possível é seguir pela porta à direita e esperar até que apareça e volte costas o terrorista em patrulha. Atravessar o 'hall' devagar e esconder-se atrás dos caixotes à direita. Esperar que o patrulha regresse e siga para a sua direita. Ir atrás dele devagar, seguir pelo corredor à direita, virar a esquina e subir as escadas à direita. Sem entrar no corredor, ficar à escuta para detectar através do som de passos e da porta se o sentinela está no corredor ou entrou para a sala. Aproximar-se da porta, esperar para ouvir uma segunda porta fechar no interior, entrar e sair pela a porta à esquerda para a mesma varanda no exterior. Seguir até à falha no corrimão, localizar o terrorista em baixo e descer a escada de mão quando este estiver de costas. Avançar até à esquina das traseiras do camião-cisterna, esperar que o terrorista desapareça atrás da carrinha ao centro e avançar até esta. Esperar mais um pouco, seguir até à traseira da carrinha e colocar a bomba. Sempre controlando o terrorista em patrulha, seguir para as escadas à direita do barracão, subir e seguir o corredor. Descer as escadas e seguir o corredor até ao fundo. 'Checkpoint'. Eliminar um terrorista que abre a porta e mais um junto à avioneta e outro mais à direita. Avançar e eliminar três terroristas para além dos contentores à direita. Avançar e eliminar mais quatro inimigos em vários locais junto às carrinhas. Continuar até ao extremo direito e aproximar-se do portão semi-fechado. 'Savepoint'.
Visar o canto à direita e eliminar um terrorista. Seguir para aí, abrir a porta à direita e lançar uma granada. Avançar, eliminar três terroristas ao fundo e fazer explodir os vários bidões de combustível. Eliminar um terrorista para além da avioneta, outro na varanda à esquerda e um outro na varanda atrás. Seguir para a porta no canto esquerdo, espreitar e eliminar um terrorista ao cimo da escada. Subir, atravessar a sala e eliminar dois terroristas à direita, depois da porta. Aproximar-se desta, eliminar dois terroristas em baixo e descer as escadas à direita. Eliminar um terrorista à esquerda do camião e sair. Avançar, eliminar dois terroristas quase frente à viela e outro ao virar da esquina à direita. Avançar e eliminar um último atirador no telhado à direita. Agora é só esperar para assistir ao "fogo-de-artíficio" no avião.

BOM TRABALHO!
MISSÃO CUMPRIDA!

DICAS

THE SUFFERING

Para executar as seguintes dicas enquanto está em jogo, mantenha pressionado L1, R1, X e introduza as sequências (uma mensagem deverá confirmar a entrada correcta do código):

Arma do Gonzo: Esquerda, R2 (3X), Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima, R2 (3X), Baixo, Cima, Baixo, Cima, R2

Todas as armas e itens (excepto a arma de Gonzo): Baixo, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, R2, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Direita, Baixo, Esquerda, R2, Baixo (3X), R2 (2X)

Saúde completa: Baixo (3X), R2, Cima (2X), Baixo, Cima, R2

Todas as garrafas Xombium:

Full Xombium Bottle: Direita (2X), Cima (2X), R2, Esquerda, Direita, R2, Direita, Cima, Direita, R2

Recarregar arma que está a ser usada: Direita (2X), Baixo, Cima, Esquerda, Direita, Esquerda, R2

Granadas: Direita (3X), Esquerda (3X)

Cocktails Molotov: Baixo (3X), Cima (3X)

Suicidar-se: Baixo (4X)

FIGHT NIGHT 2004

Modo Big Heads: No menu principal, seleccione "My Corner" e pressione: Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda

Desbloquear Big Tigger: No menu principal, seleccione "My Corner", "Record Book", "Most Wins-Boxer" e pressione Cima (2X)

Recuperar de 'knockdown': Utilize oa 'sticks' analógicos esquerdo e direito para unir as imagens à vista, até elas se tornarem só uma

Desbloquear todas as arenas: No menu "My Corner", carregue Esquerda (3X), Direita (3X), Esquerda, Direita (2X)

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

Para desbloquear os efeitos que se seguem, terá primeiro de vencer o jogo com o 'rank' indicado

Oficial argelino, Pius Platz e Vaaleska Lukanov para 'online' e filme extra na Galeria de Arte 1: Lieutenant

Todas as armas dos terroristas no modo Single e Feral como personagem 'online': Ensign

Armas russas e das S.A.S. britânicas; Quixada Christo; The Specialist como personagem 'online' e Galeria de Arte 2: Commander

MGL: Captain

OICW: Admiral

Se carregar no botão para falar e disser estas 'passwords' de forma clara para o microfone, durante um jogo para um jogador, obterá os seguintes comandos secretos para o Headset:

'Bravo, open door': Um elemento da equipa abre a porta

'Bravo, kill me': Os membros da equipa recusam-se matá-lo

'Breach, Bang, Clear': A equipa arromba uma porta

'Team Report Status': A equipa informa sobre a sua situação

'Drop your weapons': Há boas hipóteses de um terrorista se render quando se dá este comando, se estiver perto dele e a fazer pontaria para ele

SPAWN: ARMAGEDDON

Faça pausa durante o jogo e pressione as sequências indicadas (se o código for aceite, ouvir-se-á um som)

Todas as armas: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda (2X)

Munições infinitas: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita

Necroplasm infinito: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Baixo, Esquerda, Cima, Direita

Sem sangue: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima (4X)

Todas as missões: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda (2X), Direita (2X)

Saúde ilimitada: X, Esquerda, Círculo, Direita, R2, L2, Cima (2X)

FORBBIDEN SIREN

'Puzzle': Joga com Kuyoya Sudo, encontra o arquivo 087. Dia 3, 03h00

Modo Time Attack: Completa todos os cenários e objectivos primários e secundários

PlayStation 2

ATARI

Wrath Unleashed

Aqui está um 'site' incontornável para quem já tem ou está a pensar adquirir *WU*. Vê criaturas mitológicas – ogres, dragões e unicórnios – a degladiarem-se em batalhas ferozes, onde os efeitos de luz fazem toda a diferença, sobretudo no que toca aos personagens que representam os quatro elementos da Natureza: Água, Ar, Terra e Fogo. Além de 'screens' e 'trailers', ficas a conhecer os feitiços, características das arenas e as diferentes estruturas. □

WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/WRATH/

Ace Combat 5

Bem-vindo a bordo do novo simulador de combate aéreo da Namco. Entra no 'cockpit' e prepara-te para enfrentar esquadrões inimigos e defender Osea, no confronto que a opõe a Yuktobania. Só que para conheceres todos os pormenores do jogo vais ter de te registar no 'site'. Para aguçar o apetite, tens disponíveis vários 'screenshots', em tamanho muito generoso. □

HTTP://ACECOMBAT5.NAMCO.COM/

'SITES' DE JOGOS PS2 A NÃO PERDER

Mais cedo ou mais tarde tinha de acontecer: o véu sobre o jogo que mais expectativas gerou para o ano de 2004 começa a levantar-se, embora muito lentamente. O 'site' não deixa margens para dúvidas, vem por aí algo de muito bom! Se dúvidas houvesse bastava passar os olhos pelas imagens que de tão reais parecem saltar do ecrã. E que dizer da música bélica que acompanha a marcha dos soldados? A página oferece ainda um 'kit' para criares o teu próprio 'site' de fã. Para ter todas as novidades há que registar-se. E tudo isto em português. Prepara-te porque a guerra vem aí! □

WWW.KILLZONEPS2.COM

Bad Boys II

Os dois intrépidos polícias de Miami, Mike e Marcus, estão de volta à PS2 num novo jogo de acção. Para veres um vídeo bastante elucidativo daquilo que espera o jogador e outras imagens únicas do jogo, vais ter de fazer uma visitinha a esta página. Podes ainda aproveitar para conhecer todos os pormenores da história de *Bad Boys II* e assim começares a preparar-te para combateres o narcotráfico e, claro, para seres realmente um mau rapaz. Vamos lá a ver é se consegues acabar com a escumalha traficante. □

WWW.BLITZGAMES.COM/BADBOYS2/INDEX.HTM

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Harry, Hermione e Ron são já nomes sobejamente conhecidos, mas se quiseres estar a par das mais recentes peripécias dos três alunos da escola de feitiçaria mais famosa do mundo vais ter de entrar no Expresso de Hogwarts neste 'site' inteiramente em português. E prepara-te porque, em breve, poderás aceder à sala comum de Gryffindor, à biblioteca e à cabana de Hagrid. □

HTTP://HARRYPOTTER.EA.COM/HPPOA/FLASH_PT_PT.HTML

NASCIDO PARA GANHAR

Na corrida aos Oscars de Hollywood deste ano era um dos favoritos, com sete nomeações, entre as quais de *Melhor Filme*, mas, como todos os outros candidatos, foi "esmagado" pelo fenómeno *Senhor dos Anéis*. E sem o merecer... Com uma história notável, muito bem contada e filmada, este é um dois tais fimes que nos podem reconciliar com o mundo, mesmo nos nossos piores dias. Talvez porque "Seabiscuit", uma pileca que ganhou aos melhores cavalos de corrida do seu tempo, nos é sabiamente apresentado como um dos símbolos que ajudou o povo americano a acreditar sair dos duros anos da Grande Depressão iniciada pelo "crack" da Bolsa de 1929. Talvez porque gostamos sempre de acreditar que ainda há esperança e futuro neste planeta. Seja pelo que for, acredite em mim: vá a correr comprar este DVD e veja-o com toda a família. Vale a pena. Extras curtos mas bons, com destaque para a verdadeira corrida entre "Seabiscuit" e "War Admiral", que ocorreu em 1938. Tudo com legendas, como deve ser. □ **Miguel Falcón**

Extras: Documentário comentado pelo Realizador e por Steven Sodherberg; 'Bringing the Legend to Life – The Making of Seabiscuit'; Anatomia de um Momento de Cinema; 'Seabiscuit vs. War Admiral, The 1938 Match Race'; Selecção de Cenas **Realizador:** Gary Ross **Intérpretes:** Tobey Maguire, Jeff Bridges; Chris Cooper; Elizabeth Banks e William H. Macy **Origem:** EUA, 2003 **Duração:** 140 minutos **Som:** 5.1 e DTS **Editora:** Lusomundo

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme **5** Extras **3**

GANHA 5 DVD DUPLOS COM A TUA PLAYSTATION2

BAD BOYS II

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Columbia Tristar, tem cinco DVD duplos do filme de acção *Bad Boys II* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico filme, com Martin Lawrence e Will Smith como protagonistas. Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página.
Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Junho de 2004 (data do carimbo dos correios).
O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 23 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho.
O levantamento dos DVD poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o DVD pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

BAD BOYS II

Will Smith e Martin Lawrence são comediantes. Um filme com duas cabeças de cartaz com este gabarito faz-nos sempre rir, só que no presente caso há muito mais do que isso. Honestamente, digo que é quase uma "overdose" de emoção, com perseguições de automóvel como nunca se viram em cinema, mortos às carradas e droga, sempre droga, a servir de motor a todo o enredo. Pelo que me toca, ao ver o genérico de fim, fiquei com a sensação de que Hollywood é ingrata para com os "duplos" e especialistas de carros, explosões e outros efeitos, sem os quais filmes como este nunca poderiam existir. É que as cenas de acção de *Bad Boys II* são mesmo incríveis e eles, os "duplos", coitados, não têm sequer direito uma categoria nos Oscar. Ao critério do espectador fica ainda a opção de achar se isto é um filme ou um simples amontoado de situações sangrentas e espectaculares. Dá para tudo. Edição em 2 discos, o segundo é só de extras, mas, bem ao estilo arrogante das "majors" norte-americanas, sem legendas em português. □ **M.F.**

Extras: Disco 1 – 'Trailers' promocionais de 8 filmes. Disco 2 – Cenas Adicionais (7); Diários de Produção; Videocli *La-la-la*, de Jay Z; Estudo de Sequências e Storyboards **Realizador:** Gary Ross **Intérpretes:** Will Smith, Martin Lawrence, **Origem:** EUA, 2003 **Duração:** 141 minutos **Som:** 5.1 Dolby Digital **Editora:** Columbia

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme **3** Extras **3**

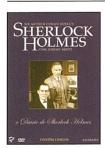
PREAPARE-SE PARA VER AS PERSEGUIÇÕES MAIS LOUCAS DO ANO

O REI PESCADOR

Entre a trupe dos *Monty Python*, Terry Gillian sempre foi o artista visual mais completo. Aqui regressa numa comédia surreal de 1991 temperada com muita fantasia, romantismo e alguma mitologia. O sem-abrigo Robin Williams e o DJ Jeff Bridges tentam salvar-se mutuamente de demónios, ao mesmo tempo que procuram o Santo Graal na cidade de Manhattan, em pleno século XX. Tudo começa quando o DJ desafia um psicopata a levar avante os seus intentos, ou seja arrasar um restaurante e os seus ocupantes. Quando vê o resultado, apenas deseja suicidar-se, mas acaba salvo pelo indigente. A partir daí decidem prosseguir o seu caminho juntos. É uma reedição que se saúda. □ **P.P.**

Extras: 'Trailer' **Realizador:** Terry Gillian **Intérpretes:** Jeff Bridges, Robin Williams, Mercedes Ruehl **Origem:** EUA, 1991 **Duração:** 137 minutos **Som:** 5.1 **Editora:** Columbia Tristar

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme **4** Extras **1**

O REGRESSO DE SHERLOCK HOLMES

Depois do enorme sucesso da primeira série da Granada TV editada em Portugal, eis que Jeremy Brett regressa na pele do arguto investigador e Edward Hardwicke, como o dr. Watson. Juntos irão resolver e chegar a novas deduções "elementares" divididas ao longo de uma dezena de episódios. Oportunidade também para revisitarmos o humor sibilino deste investigador que usa a morfina para aguçar a perspicácia... Tal como a anterior, é absolutamente preciosa e merece a atenção dos entusiastas das séries policiais. □ **P.P.**

Extras: Os extras são o prazer renovado no visionamento de cada novo episódio e ao longos dos cinco discos **Realizador:** Howard Baker, John Bruce (entre outros) **Intérpretes:** Jeremy Brett e Edward Hardwicke **Origem:** Grã-Bretanha, 1986 **Duração:** 50 minutos aprox. **Som:** 5.1

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme **3** Extras **0**

CHUNGKING EXPRESS E ANJOS CAÍDOS

Rejubilai ó impenitentes amantes do bom cinema. Quem conhece a obra de Wong Kar-Wai, não vai perder a oportunidade de passar a ter em casa dois dos filmes mais fantásticos dos anos 90. E estou a falar a nível mundial. Quem não conhece, deve passar a conhecer, pois em caso contrário arrisca-se a perder uma das visões mais fortes e originais do cinema actual. Kart-Wai filma tão bem, que até parece fácil. E as histórias que nos conta são ainda mais alucinadas do que a câmara, que faz "mexer" como poucos sabem fazer. Um 'must'. □ **M.F.**

Extras: Selecção de Cenas; Trailers **Realizador:** Wong Kar-Wai **Intérpretes:** Brigitte Lin, Tony Leung, Faye Wong, Takeshi Kaneshiro (Chungking); Leon Lai, Michelle Reis, Takeshi Kaneshiro, Charlie Yeung (Anjos) **Origem:** Hong Kong, 1994 e 1995 **Duração:** 98 e 93 minutos **Som:** 2.0 **Editora:** Atalanta

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme **5** Extras **0**

MIDWAY
THE SUFFERING
O medo,
A violência,
O Horror...
PlayStation 2
XBOX
THE SUFFERING
MIDWAY
thesuffering.midway.com
The Suffering é uma nova ingressão no género de acção e horror, e o primeiro jogo deste tipo a esquadrinhar o mundo perturbante e deprimente de uma penitenciária de alta segurança. The Suffering apresenta um combate violento e três desfechos completamente diferentes dependendo da forma como escolheste sobreviver.
18+
www.pegi.info
ECOFILMES
PlayStation 2
XBOX

CONFIANÇA

É impossível não gostar de histórias de vigaristas como esta, que consegue enganar o espectador até ao fim do filme. A trama de um golpe monumental é contada em *flashbacks* sucessivos, pelo vigarista-mor sob a ameaça de uma pistola apontada à cabeça. E mais não digo para não revelar até que ponto o vigarista também nos engana a nós, pobres e inocentes espectadores. Edição luxuosa em dois discos recheados de extras, todos legendados, como deve ser. □ M.F.

Extras: Disco 1- Comentários de realizador, Comentários do Argumentista, 'Trailer' e Selecção de cenas. Disco 2 – Pessoas de Confiança; Os Mestres do Crime; Quem é Quem; Cenas Cortadas; Anatomia de Uma Cena; Entrevistas na Estreia; Especial *Cabin Fever*; Spots de TV; Galeria de Imagens **Realizador:** James Foley **Intérpretes:** Edward Burns, Rachel Weiz, Dustin Hoffman, Andy Garcia, Morris Chestnut, Paul Giamatti, etc. **Origem:** EUA, Canadá, Alemanha, 2003 **Duração:** 93 minutos **Som:** 5.1 Dolby Digital **Editora:** LNK

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 4 Extras 4

INOCENTE OU CULPADO

Do realizador inglês Alan Parker podemos esperar tudo. Grandes-êxitos como *Fama*, que deu origem à série com mesmo nome, *Evita* e *Os Commitements* ou filmes perturbantes como *O Expresso da Meia Noite* – que fez época nos anos 70 do século passado, e *Mississipi em Chamas*. *Inocente ou Culpado*, que não conquistou a crítica, situa-se na linha destes últimos, ao levar-nos ao Texas – estado americano onde há mais condenações à morte. O tema é forte e a história a que nos é dado assistir não o é menos, até pelo seu final surpreendente. Um filme digno com extras interessantes e legendados. □ M.F.

Extras: 'Trailer'; Comentários do Realizador; 'Making of'; Cenas Cortadas; Minidocumentário *Morte no Texas*; Filmografias; Selecção de Cenas **Realizador:** Alan Parker **Intérpretes:** Kevin Spacey, Kate Winslet; Laura Linney; Gabriel Mann, Matt Craven **Origem:** EUA, Alemanha, 2003 **Duração:** 130 minutos **Som:** 5.1 **Editora:** Lusomundo

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 3 Extras 3

JET LAG

Há dias em que me pergunto, seriamente, se ainda será possível existir qualquer coisa parecida com filmes inteligentes. Quer dizer, às vezes gosto daquelas burrices americanas divertidas e isso até me parece natural quando se sabe que um idiota é presidente da maior potência mundial. Mas confesso que me sinto reconciliado com o mundo quando tenho o prazer de ver Juliette Binoche e Jean Reno a interpretarem uma das melhores comédias românticas de 2003. Em resumo, *Jet Lag* só faz bem a quem o vê e a edição é cuidada, com destaque para a profusão de extras, todos legendados. □ M.F.

Extras: 'Making of'; Entrevista com a Realizadora e o Argumentista; Plano sequência inédito da cena do jantar; 'Gags' de rodagem; Final alternativo apresentado por Danièle Thompson, 'Trailer'; Filmografias; DVD-ROM; Selecção de Cenas **Realizador:** Danièle Thompson **Intérpretes:** Juliette Binoche, Jean Reno e Sergi Lopez **Origem:** França, 2003 **Duração:** 82 minutos **Som:** 5.1 Dolby Digital **Editora:** Atalanta

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 4 Extras 4

UMA LOIRA INTELIGENTE DESFAZ O MITO DA BURRICE, SEM DEIXAR DE SER LOIRA

LEGALMENTE LOURA 1 E 2

Gosta de anedotas de loiras? Estes dois filmes também fazem rir, só que a loira em questão está muito longe de ser burra. Claro que toda a gente pensa que Elle Woods é como as protagonistas das anedotas e a muita graça destas comédias assenta nos equívocos criados pelo seu estilo "barbie" desmiolada. Elle, pelo contrário, tem muita cabecinha. Apesar das suas manias e tiques de menina fútil e mimada, a sua personagem acaba por nos obrigar saudavelmente a reconsiderar o preconceito que alimenta o anedotário mundial. Dois filmes (também em pack) não só para adolescentes e, aconselháveis até a adultos empedernidos, especialmente com as férias já aí à porta. Extras muitos e gostosos, mas, infelizmente, sem legendas. □ M.F.

Extras: 1- 'Trailer'; Cenas Apagadas c/comentário do realizador; Documentário *The Hair that Ate Hollywood*; Videoclip *Perfect Day*, de Haku; Selecção de Cenas. 2 – Comentários Audio; Trivia Track; Blonde Ambition; Stars and Stripes, Never; Hair Apparent; Elle's Anthem; Cenas Apagadas; Gag Reel; Videoclip *We Can*, de LeAnnRimes; Sims'2 Preview, da EA; Questionátio Interactivo; Fotogaleria atrás das Câmaras **Realizador:** Robert Luketic (1) e Charles Herman-Wurmfeld (2) **Intérpretes:** Reese Witherspoon, Luke Wilson, Selma Blair, Mathew Davies, Victor Garber, Jennifer Coolidge (1) – Reese Whiterspoon, Sally Field; Jennifer Coolidge, Luke Wilson, Bruce McGill, Bob Newhart (2) **Origem:** EUA, 2001 e 2003 **Duração:** 96 e 95 minutos **Som:** 5.1 **Editora:** MGM

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 4 Extras 4

GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

PASSATEMPO SONIC HEROES

Prova de Compra PS2 N.º 21

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Ecofilmes, tem dez jogos *Sonic Heroes* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico jogo com milhões de adeptos em todo o mundo. Vá lá, pensa bem e surpreende-nos com uma frase genial. Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página.
Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal.
As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Junho de 2004 (data do carimbo dos correios).
O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 23 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

ECOFILMES

Revista PlayStation2
Passatempo
"Sonic Heroes"
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

THE DREAMERS
BSO (EMI)

No cinema de Oliver Stone, a banda sonora é normalmente criada "em cima" das imagens, porque é a imagem que sugere a componente musical. Neste caso, como se trata de um filme sobre a

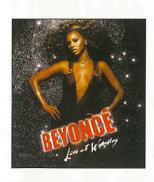
7/10

juventude em Maio de 68, Stone inspirou-se em material gravado na época. Por isso mesmo ouvimos, em deleite, Francoise Hardy a cantar *Tous Les Garçons et les Filles*, Edith Piaf, com *Non, Je ne Regrette Rien*, mas também Doors, Jimi Hendrix ou Grateful Dead. Sem dúvida, a banda sonora ideal para os eternos rebeldes. Com ou sem causa. □

BEYONCÉ, LIVE AT WEMBLEY
(SONY MUSIC)

Este é a versão CD do concerto de Beyoncé Knowles em Wembley durante a sua digressão

6/10

internacional, que está também disponível em DVD. O que se tem de dizer depois de ver e ouvir este espectáculo é que Beyoncé é uma das mais fantásticas artistas da actualidade. Em parte pela pujança de temas como *Crazy in Love*, *Baby Boy* ou *Naughty Girl*. O CFD tem ainda como bónus três novos 'remixes' destes mesmos temas, além de novos temas como Wishing on a Star, *What's It Gonna Be e My First Time.* □

USA A TUA PS2 PARA DESFRUTARES O SOM MAIS POTENTE DO MOMENTO.

KILL BILL VOL 2
BSO (WARNER MUSIC)

8/10

Tal como Uma Thurman anuncia na primeira faixa, a vingança será servida como uma salada fria – mas a música é até um óptimo contraponto cheio de alma. Escute-se, por exemplo, o muito 'pop' *Goodnight Moon*, dos Shivaree, para se ter uma ideia, ou o tom de 'western' profundo de Johnny Cash ou de Ennio Morricone. Como Tarantino nos tem vindo a habituar, as suas bandas sonoras são um adequado trabalho de autor e uma excelente réplica sonora ao seu panorama visual. Ainda que este segundo volume não seja tão bom como o primeiro. □

RAP SESSIONS

Hoje em dia, o 'rap' já não é música dos artista de rua. Trata-se antes de um negócio multimilionário que

7/10

tem em Eminem e Missy Elliott dois artistas de proa. Nestas versões 'remix' temos possibilidade de escutar temas de algumas das bandas mais representativas do género. Falamos dos Fugees, Cypress Hill, que não precisam de apresentação, mas também de outros que importa descobrir como A Tribe Called Quest, The Pharacyde ou Grandmaster Caz. Quem está fora desta onda bem que pode deixar de passar vergonhas e recolher aqui parte desse espírito. □

PRINCE, MUSICOLOGY
(SONY MUSIC)

O rei da 'pop' está de regresso. Mas não é apenas o facto de ter um novo disco que interessa. Saúda-se sobretudo um álbum fundado naquilo que Prince nos soube dar

7/10

durante tanto tempo – um bom disco cheio de vibração. De facto, *Musicology* supera largamente os medianos trabalhos anteriores e regressa aqui às suas raízes do 'soul' e R&B, ainda que não seja muito inovador. Mesmo assim, Musicology consegue mantê-lo acima da maioria dos intérpretes actuais. O que já não é nada mau. □

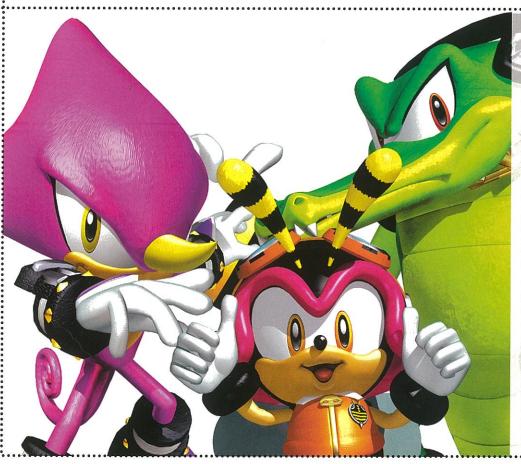
TOP

Os 10 mais dos leitores

Para participares na eleição do Top de jogos dos leitores, só tens de enviar um email para o endereço playstation2@pressmundo.pt, com a referência "TOP Jogos PS2" no campo "Assunto" das mensagens e escrever quais são os teus jogos preferidos.

1
Sonic Heroes
- Editora
  Sega
- Distribuidora
  Ecofilmes
- Género
  Plataformas

2
Prince of Persia The Sands of Time
- Editora
  UbiSoft
- Distribuidora
  Ecofilmes
- Género
  Aventura/Acção

3
Rainbow Six 3
- Editora
  Ubi Soft
- Distribuidora
  Ecofilmes
- Género
  Acção

Os leitores são soberanos! Esta é uma máxima que temos seguido desde sempre e, por isso, mês após mês, aqui aparecem os jogos mais jogados pelos leitores que nos enviam emails e cartas com as suas preferências para o Top 10. Alguns leitores poderão não concordar com a distribuição dos lugares atribuídos a alguns jogos, mas a verdade é que esses lugares são definidos por vós. A nós cabe-nos, tão só, contabilizar os vossos jogos preferidos e os lugares que lhes atribuem. No final, o resultado é publicado. Agora que já conheces os jogos que os leitores que votaram andam a jogar, envia-nos a tua tabela para que, no próximo mês, todos saibam quais os títulos que realmente valem a pena jogar. □

4
Rise to Honour
- Editora
  SCEA
- Distribuidora
  SCE Portugal
- Género
  Acção

5
Need for Speed Underground
- Editora
  EA Games
- Distribuidora
  Electronic Arts
- Género
  Corridas

6
FIFA Football 2004
- Editora
  EA Sports
- Distribuidora
  Electronic Arts
- Género
  Futebol

7
Jak II Renegade
- Editora
  SCEE
- Distribuidora
  SCE Portugal
- Género
  Aventura/Acção

8
WRC 3
- Editora
  SCEE
- Distribuidora
  SCE Portugal
- Género
  Condução

9
Pro Evolution Soccer 3
- Editora
  Konami
- Distribuidora
  Ecofilmes
- Género
  Futebol

10
MAFIA
- Editora
  Gathering
- Distribuidora
  Infocapital
- Género
  Acção

GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

PASSATEMPO NINJA TURTLES

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Ecofilmes, tem dez jogos *Teenage Mutant NinjaTurtles* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este endiabrado jogo com as tartarugas mais famosas do mundo.
Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página. Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal.
As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Junho de 2004 (data do carimbo dos correios).
O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 23 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho.
O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais.
Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

Revista PlayStation2 Passatempo "Ninja Turtles" Apartado 1362 ● 1011-802 Lisboa

CAMPE
SUBARU
WRC
Robin
MOTUL
PIAA
STi

O JOGO OFICIAL

WRC 3

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Tens treinado as tuas capacidades de condutor ao volante dos bólides do World Rally Championship 3? Tens a certeza? E estás confiante de que irás bater os restantes leitores que fazem as provas quase de olhos fechados? Então, para te aguçarmos um pouco mais a curiosidade sobre este campeonato que a tua PlayStation2 - Revista Oficial Portugal vai organizar depois do final do Verão, continua a treinar e, muito importante, a gravar no cartão de memória as tuas melhores prestações nas classificativas de WRC3 para, mais tarde, poderes provar que fizeste a pista X no melhor tempo de todos. E os que fizerem a prova em menos segundos serão os felizardos que irão degladiar-se entre si para provar quem é o melhor condutor virtual.

Mas isso é só lá mais para o Verão, quando publicarmos o regulamento do passatempo e... os prémios que iremos distribuir pelos vencedores. E valem mesmo a pena!

Por agora, deverás concentrar-te no jogo e preparar-te para derrotares os muitos aspirantes a campeões do WRC3, enquanto nós aqui, na revista oficial PlayStation2, continuamos a pressionar os patrocionadores para te enchermos de prémios. Fica atento à próxima edição da revista PlayStation2 onde destaparemos mais uma ponta do véu sobre este campeonato e, quem sabe, revelaremos a pista em que terão de provar as vossas capacidades de condutores de rali. Mantenham-se atentos!

PlayStation®2
Revista Oficial - Portugal

Espaço aberto aos jogadores

As cartas podem ser enviadas por correio tradicional para a morada:
Revista PlayStation2
Secção Cartas dos Leitores
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

Ou, se preferir, através de correio electrónico para o endereço **playstation2@pressmundo.pt** e com a referência "Cartas dos Leitores" no Assunto da mensagem.

LINHA DE ATENDIMENTO SONY PLAYSTATION2

Acabaram-se as dúvidas sobre os jogos Sony PlayStation2, informação técnica sobre o funcionamento das consolas, truques, dicas e informações sobre a PlayStation Online. Agora podes telefonar para este Contact Center (Tel: 707 23 23 10), de segunda a sexta, das 10h00 às 22h00, e sábados e feriados, das 10h00 às 18h00.

QUERO O JAMES!

CARTA DO MÊS

Estava eu em casa, no computador
Quando me apeteceu escrever
Pensei em mandar uma mensagem ao Charlie
Para a minha carta ele ler!

Como já devem saber
Sou um fanático a valer
A nossa revista é espectacular
"Meu, é o que tá a dar"

Quem me dera a mim
A carta do mês receber
Ganhar o novo jogo do 007
e jogá-lo até não poder!

Isso é óbvio um sonho
Impossível de concretizar
Mas não faz mal
Pois da nossa revista
continuo a gostar

Tenho de me despedir
Tentei ser original
Acham que resultou?
Bem, já cheguei ao final

Continuem com o magnífico trabalho.
P.S- Façam o teste do Driv3r e tentem pôr em demo. Cometi muitos erros?

Pedro Aido

Caro Pedro, não sei porquê, mas a tua carta cheira-me um bocadinho a graxa... E nem te esqueces de ser suficientemente directo. Sorry, provaste que tens queda para a rima, mas não é a carta do mês. Em todo o caso, estiveste muito perto... Abraços.
O quê, até tinha graça? Mas não vêem que o gajo está descaradamente a cravar um jogo? Não vêem que depois vai-nos cair meio mundo a cravar jogos indecentemente? Bom, está bem?
Mas aqui fica um aviso à navegação: nem pensem em fazer o mesmo. Ok? "Be creative", sejam espantâneos. Nesse aspecto, as meninas ganham--vos aos pontos! Bom, venha de lá esse prémio!

PARTILHAR EXPERIÊNCIAS

Olá!
Sou o Pedro, tenho dez anos e vivo em Almada. Esta é a primeira vez que vos escrevo e sou fã da vossa revista. Gosto muito de *Final Fantasy X-2* e gostava de ter o jogo, mas só tenho a demo, sou muito experiente neste jogo (demo). Também gosto de *Forbidden Siren*, apesar de não ser adequado para a minha idade. Já tenho as revistas 17 a 20. As dicas dão-nos muito jeito para alguns jogos que tenho – não tenho muitos, só cinco, tirando os dred'se que saem nas revistas.
Bem, é assim que acabo a minha carta! Passem bem!!

Pedro Alexandre Cunha, Almada

Grande Pedro, ou será Pedro, o Grande?
Até que enfim uma carta que não me faz perguntas sobre que jogo comprar, ou como passar o nível x no jogo XPTO. É que eu também gosto de saber as vossas preferências e o que pensam sobre a revista. A propósito, *Forbidden Siren* é realmente um bom jogo, mas tens razão, há outros mais apropriados à tua faixa etária.

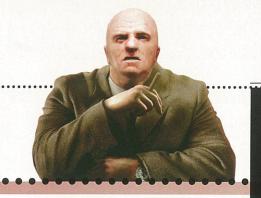
QUEM ME DERA!! PS2

Oi pessoal, tudo fixe? Vou só dizer que adoro a vossa revista, acho que é uma das revistas de que mais gosto! Quando tiver mais idade, de gostava de ser programador e também espero trabalhar na PS2 ou PS3.
Podem dizer alguma palavrinha sobre GTA SAN ANDREAS, porque na Internet não diz nada e já agora gostava que me ajudassem a saber como posso ter as revistas que me faltam (Nº.1, 2, 3 e 4). Gostava que a revista tivesse mais truques e dicas e, se pudessem dar-me um 'site' em português sobre truques, ainda melhor.
Como é que se ganham carros no *Colin McRae 3*?
Nos concursos vocês tiram à sorte ou seleccionam as melhores frases?
Muito obrigado por tudo e abraços do vosso jogador:

Ivo Reis, Torres Vedras

Com que então o amigo Ivo está a preparar-se para deixar no desemprego o pessoal da redacção. A mim não me roubas tu o lugar porque eu sei-a toda, defendo-me bem. Pois é, sobre o novo *GTA* andei a investigar e realmente pouco se sabe. Mas meti uma cunha ao director e o tipo lá se descoseu com a data de saída do jogo na Europa: 22 de Outubro. Podes crer que é verdade!
Quanto às revistas antigas, tens de contactar o departamento de assinaturas (Tel.: 213 187 834), mas aviso-te já que alguns números estão esgotados.
'Sites' em português? Então o menino não sabe que eu sou inglês?
Os prémios dos passatempos são entregues às melhores frases.
Está esclarecido?
Então adeusinho e vai jogando!

NOVAS DOS AÇORES

Olá, Charlie!
Sou o João Lopes, tenho 11 anos e vivo numa cidade maravilhosa e Património Mundial, para onde vim com seis anos; sou natural de Torres Novas (Santarém).
Tenho uma PS2 que me ofereceu a minha tia pelo Natal, mas a minha

Caros amigos, é triste mas é oficial, eu não estarei no próximo The Getaway. Pois é vou reformar-me. A menos que vocês façam pressão para que eu fique por aqui. O que me dizem? Já agora, continuem a enviar os vossos comentários, inundem-nos com fotos (olhó telemóvel!) e desenhos. Mas também com histórias engraçadas. Já agora, podemos criar algo de novo: digam-nos aquilo que mais gostaram de ver ou ler na revista e aquilo que gostaram menos. Esse será o melhor barómetro do trabalho que aqui fazemos. Agora vamos todos de férias (perdão) para a maior feira de jogos do mundo – a E3. Ug, depois mandamos notícias. Bye now!

CHARLIE JOLSON

mãe vive do rendimento mínimo e só me pode comprar as revistas, por isso só tenho as demos para jogar.
Gostava muito, se fosse possível, de ganhar o jogo *The Getaway* completo, é um jogo espectacular. Aproveito para dizer que estou no 6.° ano, frequento o Conservatório de Música e toco saxofone na Filarmónica Recreio dos Artistas. Já fui tocar à Madeira, S. Miguel e, em Setembro, vou aos Estados Unidos. Vou continuar a comprar a vossa revista e deliciar-me com os vossos jogos nos meus tempos livres. Desejo a todos felicidades e boa sorte. Se puderem visitem a minha cidade (Angra do Heroísmo), não vão ficar desapontados, muito pelo contrário.

João Lopes, Angra do Heroísmo

Oi João! Tudo bem aí no meio do Atlântico? A tua carta agradou-me, primeiro porque disseste que o meu jogo é espectacular e depois porque me parece que temos artista. Sabes que o tio Charlie não tem jogos para oferecer, mas pode ser que alguém leia a revista e responda ao teu apelo. De qualquer forma, podes tentar ganhar alguns jogos se concorreres aos nossos passatempos, é só seguires as intruções e puxares pela imaginação. Boa sorte e trata bem do anticiclone.

ALÔ, ALÔ, SOCOM!

Oh, Oh, meu amigo Charlie! Então continuas careca? Deixa lá, um dia voltas a ter cabelo! Mas não te preocupes muito porque é dos "carecas que elas gostam mais"! :) Epá, hoje trago-te um problema do meu querido *SOCOM*. Então não é que tenho o microfone do *SOCOM* partido?! É o que dá deixar o irmão mais novo jogar, – para além de "morrer" logo, ainda me partiu o microfone! Mas eu já lhe dei o respectivo correctivo! Agora o problema é encontrar o microfone a ser vendido em separado. Sabem dizer-me onde posso comprar (encomendar) um, ou para onde posso escrever para reparar o meu microfone? E já agora, o microfone do *SOCOM II* também funciona para o *SOCOM I*? Bem, se me quiserem encontrar 'online' no *SOCOM*, o meu 'nick' é EK DeAd SPIRIT. Ah! Mais uma coisa, criei o meu clã, EK (Elite Killer). Se se quiserem juntar ao único clã liderado por um português podem visitar o meu 'site' em www.deko.tk, e deixem uma mensagem no guestbook! ;) Adeus, Charlie! Porta-te bem e nada de bebidas alcoólicas!
PS: Charlie, se alguém aí na revista tiver um microfone que me possa desenrrascar, aceito! OK? Se algum leitor tiver dois microfones, também aceito!

Ricardo Simões, Ansião

Ouve lá meu, que conversa é essa de careca? Hein? O que eu tenho é uma ausência generalizada de cabelo. É muito diferente. Tomariam muitos ter um couro cabeludo tão lindo. Bem, mas adiante. Estás cheio de sorte, é que dentro de muito pouco tempo a Logitech vai lançar no mercado um headset USB para PlayStation2. Trata-se de um produto licenciado e perfeitamente oficial, logo mais fiável. De qualquer forma o microfone do *SOCOM II* é igual ao seu antecessor. Assim que puder dou um saltinho ao teu 'site', combinado? Tchau, Ricardão!

THE SUFFERING OU HITMAN?

Oi, tudo bem, Charlie?
Eu já lia a vossa revista há algum tempo, mas agora decidi escrever-vos. "There´s a first time for everything".
Têm feito um óptimo trabalho e espero que continuem. Se tivessem de escolher que escolheriam, Hitman Contracts ou The Suffering? Têm alguma previsão certa para quando sai The Getaway 2 ? O Deadly Skies III é um bom simulador de voo, ou não passa de um jogo que cumpre as suas funções?
Eu sempre gostei de jogos de acção mas estou indeciso entre Rainbow Six e This Is Football 2004 que me aconselham?
Acham que gaste o dinheiro no Sims Bustin Out ou o gaste nas sequelas da PC (sei que a vossa especialidade não é exactamente jogos de PC).
Bem, assim termino a minha letter e desejo-vos a continuação de um bom trabalho...E para o próximo mês irei chatear-vos ainda mais a cabeça. lol...abraços.

João, Carcavelos

Olá João, já percebi, és um tipo tímido, mas andas a tratar-te. Por isso é que não nos escrevias... Pois ainda bem que o fizeste. Ora vamos lá ver se te consigo ajudar:
Quando me pedes para optar por um dos jogos que sugeres, hesito em responder-te. Sabes porquê? É que se eu te disser que preferia o The Suffering ao Hitman Contracts ainda vais pensar que eu sou um maníaco violento e que não gosto do meu amigo careca... Enfim, são jogos um pouco diferentes, ainda que The Suffering seja mais original e visualmente deslumbrante. Ajudei? Quando ao The Getaway II, teremos de aguardar até Novembro. E do Deadly Skies, podes esperar um jogo ambicioso e graficamente notável. Não me parece que seja apenas "mais um"... Finalmente, devo dizer que fiquei um pouco baralhado quando me pediste para comparar Rainbow Six e o This is Football. Mas nesta altura do campeonato tenho de optar por tudo o que tem bola. Nesse sentido, o Isto é Futebol parece-me uma boa escolha. O mesmo sucede com o Bustin Out. Quando falas em PC, deves esperar por The Sims 2. Até à próxima!

QUIDDITCH EM AZKABAM?

Olá a todo o pessoal aí da redacção e a ti Charlie Jolson! Escrevi-vos no mês passado, mas ainda tenho algumas dúvidas acerca do jogo que está prestes a sair: "Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban". É que eu queria saber se vai haver "Quidditch", e se houver "Quidditch" irá ser igual ao jogo do "Harry Potter: Quidditch World Cup"? E poderemos lançar feitiços aos outros? Podemos combater contra "Dementores"? E gostava que me dissessem se há traillers ou imagens sobre o jogo, e como arranjá-los? Despeço-me com muitos abraços para todos!

António, Sendim

Oi António, pelo que vejo, és mesmo um fã da saga Harry Potter. Sobre Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban o que te posso dizer é o seguinte: é que vai ter associada a tecnologia EyeToy em diversos mini-jogos e que poderás controlar não só Harry mas também Ron e Hermione. Como ainda não vi o jogo não te posso dar a certeza, mas não será de esperar um modo Quidditch nesta versão.
Um abraço

VICIADO EM PES3

Olá a todos! É a 1° vez que escrevo, por isso vou apresentar-me:
Sou o João, tenho 14 anos, e possuo uma PS2 desde Dezembro passado. Sou super-ultra-mega viciado em PES3, tb adoro GT3 e GTA VC. À vossa revista não falta nada, está mesmo boa. :)
As questões:
1- Estou a pensar comprar um jogo de F1, qual é o melhor?
2- Acreditam que Driver3 vai ser melhor que True Crime?
3- Que foi feito do download de PES3 que era para ser incluído na revista de Abril?
4- Na minha opinião, PES3 e GTA VC disputam o troféu de melhor da PS2. Qual é, na vossa opinião, o melhor jogo da PS2?
Fiquem bem.

João

CARTAS DOS LEITORES

Olá viciado, bem vindo ao clã dos leitores da revista oficial PS2 em Portugal. Vamos lá tentar dar-te as respostas às tuas perguntas:
1 – Atenção ao Formula One 04, da Sony. Não, não se trata de publicidade, mas a verdade é que é único título oficial e que está para sair.
2 – Nós também estamos cansados de esperar, mas já fizemos o gostinho ao dedo de Driv3r. A condução está incomparavelmente melhor que True Crime, se bem que os movimentos de Tanner deixem muito a desejar. Vamos esperar pela versão final.
3 – Quanto ao download de PES3 deve ter ocorrido algum problema em Londres porque a Sony não a conseguiu meter no DVD. Pedimos desculpas pelo sucedido.
4 – Meu caro, a opinião é individual e não da revista. O que te posso dizer é que esses dois estão na minha lista privada, incluindo The Getaway (atenção já não estarei no próximo, bye bye), Jak 2 e Prince of Persia...
Bye bye

VERDADEIRO GT4

Oi pessoal, têm a melhor revista do mundo, tenho todas as vossas revistas, continuem com o exelente trabalho... Vamos às perguntas:
1- Quando é que sai afinal o verdadeiro GT4?
2- E o Metal Gear Solid 3?
3- Vocês tem alguma página na net?
4- Existe algum programa de criação de jogos para a PS2, para amadores como eu?
Se há, como se chama e onde o posso encontrar?
Tentem arranjar um demo ou um video do GT4 e do Fast and Furious...Vá fiquem bem.

Nuno

Grande Nuno, deverás esperar o novo GT4 lá para o Natal, mas antes, muito antes, já sabes que podes desfrutar do "Prologue", ou seja, de carros e circuitos que estarão presentes em GT4 e que poderás aproveitar os saves para prosseguir no jogo a sério. Tudo por um preço inferior. Quanto ao lançamento de *Snaker Eater*, não existem ainda datas confirmadas. O que se sabe é que estará presente na E3. Não, ainda não temos página na net. Digamos que é um projecto, mas não uma prioridade. Quando for feita, será um trabalho bem feito. Para os jogos produzidos e criados em Portugal teria sido necessário ter participado no evento FUGA, ocorrido recentemente na Costa da Caparica, perto de Lisboa.
Abraços

JAK AND RATCHET

Olá pessoal, chamo-me José e tenho 13 anos. Esta é a primeira vez que vos escrevo, só que não pensem que não leio as vossas revistas.Tenho vários jogos e já os acabei a todos num pequeno período de tempo. Acho que a revista nº 20 que vocês lançaram foi a melhor de todas, e ainda por cima foi a que falou mais do meu jogo favorito, o Jak 3. Lembram-se de dizerem isto na revista nº 20: "O leitor que se prepare e termine as versões anteriores, pois tanto Jak 3 como Ratchet e Clank 3 vão ser o motivo de conversa das cartas que nos irão endereçar". Eu sou esse leitor, só não acabei a primeira parte do Ratchet e Clank porque o disco estava riscado. Podem-me dizer alguns exemplos de jogos suficiente difíceis que eu não consiga passar. Respondam-me o mais cedo possivel apetece-me falar com vocês. Adeus e continuem com este trabalho perfeito.
P.S. - Informem-me mais da saga Jak and Daxter.

José

Oi José, ainda bem que gostaste da peça do Jak 3. Será uma vez mais um dos fortes candidatos a jogo do ano? Vamos ver. O pedido que nos fazes é que é mais difícil. Jogos difíceis? Talvez o que possa dizer é jogos que apetece acabar. Nesse sentido, temos por exemplo, o Prince of Persia. Também vem aí o PoP2, o GTA Vice City, o True Crime, o The Getaway, sei lá... Sobre Jak 3 traremos mais novidades da E3...
Até já

VINGANÇA DO CHINÊS

Muito bem, estou aqui para me vingar de não terem posto a minha carta na revista 20!
Daqui é o João, 10 anos, os senhores podiam ter mais cuidado com as cartas e além disso não sabem avaliar minimamente os jogos. Vão ver que se vão arrepender de não terem posto a minha carta. Idiotas, parvos, é o que vocês são, erg, erg, uma ova. Parabéns pela excelente revista que têm, pelas excelentes avaliações de jogos e pelas grandes informações que nos concedem, mas acho que podiam ter posto a minha carta. Espero que desta vez respondam e, PARABÉNS!!!!!!

João

Pois João, muito obrigado. Manda sempre.

DEMOS DE RISE TO HONOUR

Charlie and you all. Everything cool around there? Acreditem em mim quando digo que vocês são a minha revista favorita, e de quem não é? Vocês são os únicos que me põem a olhar para os quiosques sempre que o dia 20 chega. A vossa revista está excelente tirando uns insignificantes erros, mas, hei, vocês são humanos. Mas os elogios já vocês os devem conhecer todos. Adiante, não vos quero ocupar o vosso precioso tempo. Peço-vos só para aumentarem um pouco a vossa, nossa secção de desenhos. Talvez um dia destes recebam um desenho meu. O resto da revista está no ponto. Pronta a ser devorada. Agora, Charlie bro, será quer podias fazer-me um favorzinho? Será que podiam pôr mais uma demo do Rise to Honour? É que adorei a demo da revista. O jogo está LINDO. (...) Nã gostei muito foi da pontuação injusta que o senhor NP deu ao jogo, 7.4???? Acho que deveria ter um pouco mais, na minha opinião um 9.4. É um jogo excelente mesmo. Peço-te outra demo, Kingdom Hearts. Outra coisa, será que conhecem a data para que o jogo NFS: U passa a platinum? (...) Gostava de ter a vossa opinião. Para quando está programado uma demo do Jak 3 e R&C 3? Quando terão a vossa página na internet? Bom, Acho que não há mais nada. Considera a demo do Rise to Honour ok? Bom, deixo-vos e ao vosso grande trabalho por esta grande revista que por muito que eu pense que já não pode evoluir mais, vocês fazem-no. Estou à vossa espera no dia 20, até lá despeço-me. See you all.

Ricardo Ribeiro

Hello Ricardo, falas nos desenhos, mas não contribuis com as tuas obras de arte?... Bom, ficamos à espera. Outra demo? Tenho a solução para ti. Compra o jogo pois tens lá todas as demos, acredita. Uma demo é uma demo, o jogo é o jogo. Se gostaste da demo, vais-te passar completamente com o jogo. Mas tu é que sabes...
Eu já puxei as orelhas ao Peresterelo pela pontuação, mas, hey, é apenas a opinião dele. A tua é que conta. Mais demos?! Agarra-te às que te damos nesta edição.

AJUDA THE GETAWAY

Charlie, my man. Escrevi para te relembrar que esta revista é a melhor de Portugal e que tu és o mais "cool", se bem que às vezes passes dos limites. Então tu tinhas de raptar o meu filho no "The Getaway". Só me dás trabalho. Bem, deixemo-nos de paleio e passemos aos favores (que são simples): Eu gostava que vocês me ajudassem no "The Getaway". Na missão 9, com o Mark Hammond, eu depois de deixar a Jasmin em casa do Charlie, tenho que ir para o território dos Yardies e procurar um muro com uma abertura que vai dar a um beco, e depois matar, matar e matar... O problema é que eu deixo a Jasmin em casa do Charlie, e depois perco-me. Não consigo encontrar esse muro, e nem sei onde fica o território dos Yardies. Eu acho que o SuperGuia que saiu na revista de Março2003 não é muito explícito. Vocês podiam me dar algumas ajudas. Se quiserem, até podem nem publicar esta carta, mas por favor, respondam-me para o meu e-mail, que é nunom-matos@sapo.pt . Caso vocês publiquem, aqui fica o meu e-mail, para se algum leitor solidário me quiser ajudar, já sabe como falar comigo. Por favor ajudem-me. Um grande abraço para o pessoal da redacção. Fiquem bem.
P.S.- Deixa de fumar Charlie. Isso faz-te muito mal.

Nuno Matos, Porto

Oi Nuno, é verdade que o guia que publicámos não podia ser completamente pormenorizado, pois de outra forma teriamos de fazer uma edição especial só com ele. Por outro lado, como já foi há algum tempo, acho que iria levar algum tempo a dar-te a resposta. Por isso, vamos fazer a tentativa e experimentar a ver se algum outro leitor te pode ajudar. Valeu malta? Vamos lá ajudar o Nuno.

OS DESENHOS DA MALTA

AFONSO JOSÉ ■ FUNCHAL

JOAO MARQUES LEIRIA

MARCOS RODRIGUES ■ ALBUFEIRA

IVO REIS ■ MURCIFAL

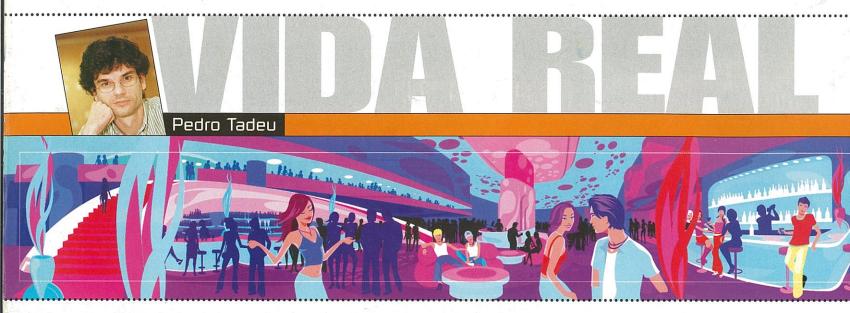
Prova de Compra PS2 N.º 21

GANHA 5 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

PASSATEMPO SINGSTAR

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Sony Portugal, tem cinco divertidos jogos *Singstar* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico de 'karaoke' que traz dois microfones para ligares à PS2. Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página. Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Junho de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 23 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

Revista PlayStation2
Passatempo
"Singstar"
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

Pedro Tadeu

O Karaoke

Secretamente, sabemos que na maior parte das vezes estão mas é todos a rir de nós, a gozar com a nossa figura. Mas tudo é legítimo para voltarmos a ter, por breves segundos, a ilusão que, sem nós, não havia vida no Universo

Quando somos crianças pequenas achamos que somos o centro do mundo, que tudo deve ser determinado pela nossa vontade: as horas de brincar com os amigos, as horas de comer, as horas de ir para a cama, a altura para receber beijinhos da mãe ou do pai. Exigimos dos adultos um aplauso para todas as pequenas habilidades que conseguimos fazer: "Vejam o meu desenho!", "Olha para mim a andar de bicicleta!", "Já como de garfo e faca!" e por aí fora. O nosso espectáculo é permanente e andamos por aí com o ego inchadíssimo.

À medida que vamos crescendo surge em nós um crescente desapontamento por, afinal, haver vida neste planeta para além de nós. A coisa começa quando percebemos que até a mãe e o pai gostam mais de trocar beijos entre eles do que connosco, coisa extremamente insólita, até por sermos muito mais fofinhos que eles...

Com o tempo, a irritação contra o mundo torna-se verdadeiramente insuportável: já ninguém quer saber se nós somos capazes de cuspir até 30 metros de distância, de comer uma centena de chocolates de uma só vez ou de ficar dois minutos sem respirar. Na maioria das vezes, quando nos gabamos de uma habilidade dessas, as pessoas passam a ter duas reacções muito diferentes do aplauso: ou ralham connosco ou fogem em direcção à casa de banho para vomitar.

Na adolescência, com o aparecimento das borbulhas, tudo fica ainda pior. À procura de aprovação resolvemos imitar os adultos. As consequências são nefastas. Se beijamos na boca uma rapariga, aparece o pai dela a querer bater-nos. Se experimentamos beber uma cerveja ou fumar um cigarrito, impedem-nos um mês de ver televisão. Se vamos à noite a uma discoteca, os progenitores anunciam que nos deserdaram.

Em adultos, só nos resta o karaoke. Com a música aos berros e o efeito de uma câmara de ecos, mesmo o mais desafinado, mesmo o mais terrível Zé Cabra do mundo dos não famosos, faz figura de grande artista. Ao fim de cada canção, o aplauso dos amigos, que na maior parte do tempo nos acompanharam em coro, delirantes, é verdadeiramente grandioso. Nem o Robbie Williams!

É verdade que, secretamente, sabemos que na maior parte das vezes estão mas é todos a rir de nós, a gozar com a nossa figura. Mas tudo é legítimo para voltarmos a ter, por breves segundos, a ilusão que, sem nós, não havia vida no Universo. □

PlayStation 2 singstar

Companhia SCEE Distribuidora SCE Portugal Editora SCEE Género Música/Karaoke